

Tot.435·436
2017 魔鬼大辞典 游戏版 · 2018新春Top 10 · 游戏世界狗狗大盘点
游戏机实用技术
VGTime
怪物猎人世界
全武器招式派生+推荐连技+据点设施介绍+下位怪物打法
攻略透解
异说 最终幻想 NT
银魂乱舞
240页
春节合刊
UCG游戏大赏
2017年度游戏
玩家评选揭晓
2017
游戏大盘点
+大年鉴
RETRO.UCG
岁月拼盘
《死亡之屋》系列回
MONSTER HUNTER
附赠
怪物猎人 世界 说明书式实用别册
岁月拼盘怀旧别册
ULTRA CONSOLE GAME
2018.2A2B
定价：RMB 39.60
ISSN 1008-0600
04>
9 771008 060006



授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
我们天生就是卡饭
名厂CAPCOM黄金十年
精华荟萃
CAPCOM
VISUAL WORKS 2014
世界最具影响力的游戏公司之
黄金十年 佳作无数
首批赠送限量特典
PVC贺年文件夹
HAPPY NEW YEAR 2017
CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴



授权中文版
十一月 再次加印
定价
88元
Bloodborne
Official Artworks
官方艺术设定集
渴求苍白之血啊。
只为完成狩猎之路。
From Software
血源诅咒
完美展现
绝妙的艺术世界
血源诅咒 官方艺术设定集



现已重磅上市
定价
38元
资讯汇聚
昔日重来——于PS4上重现的经典作品
特别企划
黄昏碑文的叙事诗——《.hack》系列作品回顾
国行&中文游戏攻略，倾力奉献
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
神秘海域 失落的遗产 | 无夜国度2 新月的新娘
.hack//G.U. 最终编码 | 蒸汽世界2 挖掘
全彩大16开208页
+DVD光盘
PS3 PS4 PSVITA
PlayStation Pro 专门志
VOL.3
勇者斗恶龙XI
寻觅逝去的时光
附赠5款
PS4手柄灯贴纸
PlayStation专门志 Pro VOL.3

TV GAME半月刊
2018.2A2B



总第 435·436 期

COVER STAFF
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆　吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键　马晓帆　衣山川　江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 2 月 1 日
定　　价：人民币 39.60 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

合刊钜献

002 UCG游戏大赏 2017年度游戏玩家评选
009 2017游戏大年鉴
053 2017游戏大盘点



攻略透解
P95
纷争 最终幻想 NT



特快专递
P120
怪物猎人 世界



特别企划
P178
欢欢喜喜贺新年
——日本游戏厂商新年贺图集锦

游见识
PREVIEW & REVIEW

068 游戏情报站
新闻专题
072 体验屏幕里与外的精彩——任天堂迷你直面会+Nintendo Labo资讯汇总
078 前线狙击
090 黄金眼
092 国行天下

任天堂就是世界的主宰（棒读）

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
095 纷争 最终幻想 NT
111 银魂乱舞
特快专递
120 怪物猎人 世界
编辑非常荐
130 逐战者 暗夜之战
136 铁锤守卫
DLC补完计划
140 刺客信条 起源 DLC 无形者
144 VR乐园
研究中心
146 异度神剑2
159 游戏进行时
成就奖杯堂
160 迷城之光

无形者×最为致命

游深度
CULTURES OF GAMER

特别企划
162 2017 魔鬼大辞典 游戏版
171 我们都是游戏狗——游戏世界狗狗大盘点
178 欢欢喜喜贺新年——日本游戏厂商新年贺图集锦
186 2018新春Top 10！——玩家们春节必经的十件事
192 多边共享
194 独立之光
198 ASAP情报中心
202 游戏迷因
211 闲话宝可梦
214 蒸汽时代
216 游朝忆日
218 游戏军火库
222 读编往来
229 小编寄语
233 新作发售表
235 UCG2017年度游戏索引

迁徙、询问、较劲、
对象、送礼、熊孩纸

UCG游戏大赏2017 年度游戏 玩家评选

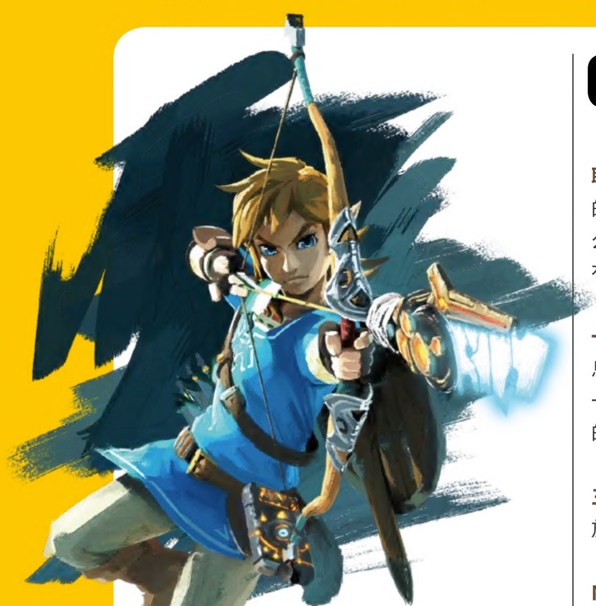
经过了近两个月的角逐，从海选阶段到有三轮投票的决赛阶段，由《游戏机实用技术》和游戏时光 VGtime 联合主办的“UGA 2017 玩家评选活动”终于落下了帷幕。

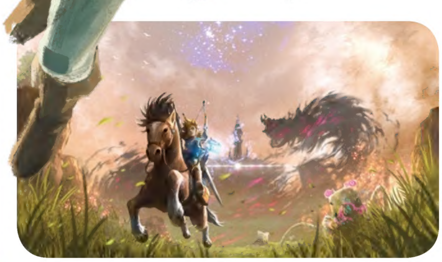
2017 年是游戏大年，我们在这一年中看到了无数优秀的作品，也在无数个游戏的世界中进行了冒险。2017 年更是中文化走向成熟的一年，我们能看到，玩家们评选出的前十名游戏，每一款都提供了官方中文语言！这种中文化的常态，似乎让我们忘记了在多年之前官方中文游戏还是一件可望不可即的事情。正因为如此，本次只设立了网络投票的玩家评选活动激烈异常，以至于到最后一轮投票时我们依然无法完全确定前十名的游戏。

2017 年值得我们铭记也值得我们来述说，而在已经到来的 2018 年，又会出现哪些值得我们歌颂的传世之作呢？我们拭目以待。

1 塞尔达传说 旷野之息

累计票数:27355　得票率:14.07%





玩家评语

聆海企鹅：难以用语言表达的游戏，在海拉鲁冒险的每一天都是那么惬意，不需要思考自己还要做什么，只需要自己去发现去探索就好了，然后前方就有无数的惊喜等着你。

一加一等于二：两句话评价《塞尔达传说 旷野之息》：这是一款让你为了它而不加思索去买 NS 的一款游戏；它就是未来很长一段时间里“开放世界”的标杆。

三猫真猎人：这是我第一个想要搜遍整个地图的开放世界游戏，乐趣简直无穷无尽！

Nostalgia：一开始只想着打打怪或过过剧情。随着游戏的深入，慢慢发现，这款游戏达成目的的方式十分多样化，剧情也逐渐有了代入感。为了击败四神兽到处游走，看着往日的战友一个个出现在面前，很感动。

Portal：有趣的开放世界，精美的艺术风格，还有每次充满新意的战斗，再加上收集和解谜元素，无愧于年度最佳。

时光噬痕：虽然没有见证到《时之笛》满贯的历史，但如今却能见证《塞尔达传说》再次辉煌的历史。

阿弥陀佛么么哒：我不舍得推进主线，担心通关了后还有什么游戏能像《旷野之息》一样，给我久违的震撼和感动。游戏主创人员真的是一群为游戏而生的人，他们是最可敬的人，向他们致敬。

大熊熊的燕宝宝：这个世界上有两种游戏，《旷野之息》和其他。

PERSONA_WILL：开放世界革命性的发展，给人无穷无尽的探索欲望。

Cyuuni：真正为满足探索游玩而设计的游戏，细致丰富的沙箱设定完美弥补“《塞尔达传说》系列”之前的短处，以积累至今的游戏阅历用心去感受其中的内涵吧。

17 号人物：Best video game ever made。在我困难的时候给了我前进的勇气和力量，作品中处处体现的是爱与探索，我感觉活在那个世界里，而不只是一个看客，这么多年了，独此这一款游戏带来了这种感受。

2 女神异闻录5 中文版

累计票数:25922　　得票率:13.34%

玩家评语

TNTkiller：日式 RPG 再度焕发生机，时尚酷炫与青春叛逆交织的热血物语！

大师姐：华丽的画面、炫酷的 UI、精彩的战斗系统、应景的 BGM，这样的作品原本想给 9 分，什么?！中文版了？那必须 10 分满分了！

Yuyancc：让人真正体验了、思考了、感动了、启发了、怀念了的游戏。

ghost41998：每一秒都是华丽而有趣的演出！作为从 3 代走过来的老玩家，真是见证了这个系列变得越来越有趣，本作的结局部分竟然让我有种酣然泪下的感觉。

Yuhom_Yan：这游戏是真的有毒，如果你最近要考试，要升职加薪，要专注做正事的话，千万不要玩儿本作，一旦进入游戏根本无法收手，真的，听我一句劝！



Jimmy Lee：这一作有很强的现实意义，对现实存在的种种问题纷纷加以影射和反映，人物设计得有血有肉，再加上日常任务和多种多样的活动，让玩家很有代入感。

Coeuszzz：游戏通关了，但我们的世界还是这个世界。怪盗团，请把这个世界也改变吧！

阵亡者不杀：即使世界不会因为你而改变，也要努力改变这个世界。虽然在游戏开场时就声明内容与现实无关，但在游戏过程中，你会无数次看见和现实一模一样的世俗百态和冷暖人生。对现实的无情批判以及鞭策入骨的剧情，让这个游戏的艺术内核更加耀眼。



3 超级马力欧 奥德赛

累计票数:13452　　得票率:6.92%

玩家评语

六段音速：这是《马力欧》粉丝的主题乐园，是成年人的玩具箱，是属于每个人的超级马力欧！

团灭的 asmo：这是一次纯粹的游戏体验，没有什么晦涩的剧情，没有什么复国的血海深仇，只有简单的救公主，和我们以前做了十几遍的剧情一样，却又是完全不一样的体验。

温 sitong：游戏的乐趣来源于最本能的探索与成就感，不得不说本作的细节实在太棒了，音乐也超级好听

东城会驻渝办事处：《奥德赛》把这个系列从线性框架中解放出来，尽管它依旧是一个线性的流程，但是通过帽子的使用和巧妙的关卡设计给这个箱庭游戏带来了前所未有的可能性和创造性。

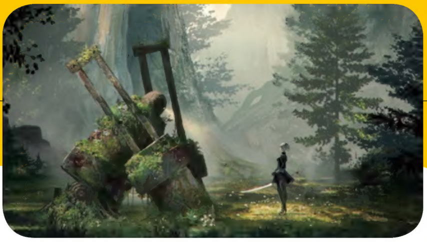
WaitingAlone：本作可以说是一款集大成的作品，情怀和创新都做得很足。游戏中并没有严格地遵照什么电子游戏的开发准则，不少的乐趣反而来自于传统游戏，类似捉迷藏和猜谜题等，这体现出了任天堂对游戏乐趣的深刻理解和驾轻就熟。

AnubisZX：如果任天堂是这个世界的主宰，那《奥德赛》就是主宰手中那把斩杀无数对手的利刃！

多拉美：当我打到宝琳在纽敦市的庆典中献唱时，我就知道这游戏我得给满分了。

4 尼尔 自动人形

累计票数:13414　　得票率:6.90%



玩家评语

木春由乃：机器人与人性，两个看起来无关的东西所带来的碰撞，竟然有这么大的冲击感。

旷仔兽：很久没有一部作品能够带来这样的感动了，有些事情看起来可能没有意义，但是只要去做了，就一定会有所改变。

可乐小奕啊：支线任务的剧情耐人寻味，通过机械生物对人类的模仿真实地反应了现代社会人类面对的种种问题，有的悲惨，有的温情，有的幽默，有的严肃。

蓝冥舞：当 SE 遇到白金工作室，成就了游戏性和剧情完美结合的巅峰，本作的剧情不但虐心催泪，而且节奏感很好，丝毫不拖泥带水。

北方约伊兹之狼：一次美术与技术的完美结合，一场剧情与场景的惊艳演出，一种游戏类型与类型间的激烈碰撞，一个游戏跨界的经典案例。在玩家如此浮躁地追求所谓 3A 大作与快餐化的时代里，这个游戏所要传达的内核与形式值得被推广。

5 异度神剑2

累计票数:10280　　得票率:5.29%



玩家评语

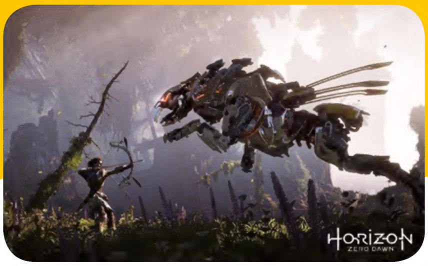
graysky：一款让我 9 天就肝了 80 小时通关的游戏，一款让我时而欢笑、时而热血、时而流泪的游戏……快 10 年没有玩到这样的游戏了。

Cckiol：这个游戏表面上是所谓的王道 RPG，但是里面有很多制作人想表达的宗教和信仰内容，如果对其有所了解，你会发现这款游戏的表现手法非常有趣。

哀的美敦书：虽然引导、地图、画面等因素确实值得吐槽，但是完美的演出和声优、高质量的简中翻译，还有很有深度的战斗系统，没玩过的还有被前期劝退了的不要错过，真的是很棒的 JPRG 游戏。

MoonFly：无与伦比的剧情演出，能听一辈子的 BGM。至于剧情内容本身，至少能引发我自己深思。

团灭的 asmo：一款优缺点都非常明显的游戏，丰满的系统、剧情、战斗、养成。极端不人性化的指引、地图、教学。这是一款让人沉迷却处处恶心人的游戏，优秀但是却让人不敢拍着胸脯推荐给别人。



6 地平线 零之曙光

累计票数:9797　　得票率:5.04%

玩家评语

旷仔兽：与机器共存的远古部落，事关人类文明重生的伟大计划，剧情的一步步发展都紧扣人心，再加上不同地貌不同风格的优美风光，以及充满策略的战斗方式。真是非常惊艳的一部作品。

赞美的太阳：一口气通关，不拖沓的剧情，惊人的美工设计，爽快的战斗。

Ellery：优良的画质以及原始和高科技对立的剧情是勾起我兴趣的最大因素。

Nero Ren：游戏比较核心向，整个狩猎体系值得研究，战斗资源的收集难度也不高，算是值得一玩的游戏。将部落、中世纪与后启示录进行结合简直不能再赞！

进击的 psv：庞大的世界观以及荡气回肠的剧情让人陶醉于其中，就是通关之后有一种怅然若失的感觉，好游戏正是如此。

千鸟丸子：这个游戏给我的最大惊喜是它讲了一个很好的故事，虽然是个很老套的启示录故事。

7 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

所得票数:6643　得票率:3.42%

玩家评语

狐姆虞：很细腻，也很生动，虽然是第一次玩这个系列，不过仍然会有赶着回家想要继续旅程的冲动。

薬才斎：《DQ11》很王道，相对于系列前作没有很大的系统变革，但同时也没有短处，这正是它最大的优点了。

Mfstudious：《DQ》还是那个《DQ》，只是我们已经变了，它让我又找回了最初玩游戏的感觉。

银坷垃：有人说这游戏保守，但我想说保守不是缺点，能准确地将 30 年积累下来的优点全都展现出来，这其实是非常可怕的。

武松：一段时光，一段历程，一段收获，一段成长。

xXHUTUXx：这或许不是最好的 JRPG，但绝对是最纯的 JRPG。

血仍未冷：每次玩《DQ》都有一种深深的宿命感，身为勇者血脉，为肩负之天命，踏上修行之路，是《DQ》的主旋律。



8 刺客信条 起源

累计票数:6307　　得票率:3.24%



读者评语

新尘：本作的创新非常大胆，战斗系统比之前的好太多了，支线任务也很用心。虽然年度游戏谈不上，但还是让我对《刺客信条》的未来充满信心。

六段音速：迄今为止最庞大的一作，异常丰富的生态和地貌令人流连忘返，还有策略性和动作性更强的战斗系统，都让《起源》颇有系列重启的感觉。

Bloodark：两年时间果然没有白等，抛开 BUG 不说，基本算是完美的游戏体验。同为四大文明古国，好希望育碧能将下一次《刺客信条》之行定在中国啊。

Stike：风景好、画面好、地图超大，整个系列我一直认为《大革命》是最好玩的，但我现在却认为是《起源》！

9 重力异想世界完结篇

累计票数:6132　　得票率:3.15%

玩家评语

浅草红豆：上中下三个阶级世界的设定与重力飞行这一系列核心要素紧密结合，从而塑造出了一个生动的世界。

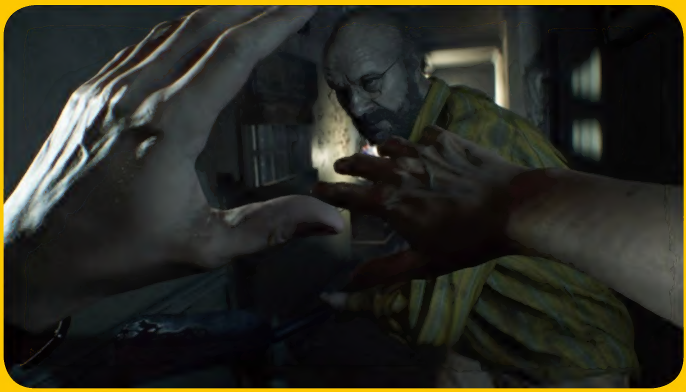
沉迷者：这个世界是由诸多小故事和宛如童话绘本画面的场景构建起来的，邻家公主的日常向我们传达出了这个幻想世界的美妙。

艾丝蒂尔：凯特最后到底是怎样的结局？也许这已经不重要了，一切威胁都已解除，每个人都安居乐业，所有人都惦记着她，她的心愿已经实现，属于她的故事就此落幕。

陈泰铮：操纵重力的设计很有想法，虽然战斗方面比较简单，但是鲜明漂亮的美术风格让人陶醉，适合喜欢休闲探索的玩家，也非常适合一家人共同游玩。

10 生化危机7

累计票数:5466　　得票率:2.81%



读者评语

月光胸甲骑兵：虽然有流程短和关卡设计割裂的问题，但我非常享受回归的生存恐怖。很喜欢本作的氛围，会忍不住重温。各种 DLC 更是丰富了游戏的可玩性，也扩宽了《生化危机》DLC 的制作思路。

Gway：刚开始得知《生化危机 7》要做第一人称时我其实是很反感的，玩了快十年的第三人称《生化危机》，突然这么一改总觉得不对劲。但或许第一人称才是本作最为成功的地方！

Coolboypark：刚开始玩可能不觉得跟《生化危机》有什么关系，尤其在前几章可能会劝退不少胆小玩家，但玩到游戏的中后期并了解到这个宅子里发生了什么事之后，也就会认同这确实是《生化危机》。

Sire：本作回归了系列初代那种恐怖的氛围，虽然流程偏短但是制作的很用心。非常想尝试下 VR 模式，但是又很害怕。希望《生化危机》以后的作品能保持这种恐怖感！

李大罡：带上 VR，我玩了 15 分钟，就再也不想玩了。并不是游戏不好，而是真的太吓人了！

11 仁王

累计票数:5014　得票率:2.58%

LOMO-Pumpkin：好游戏！穿梭在战国时的日本，感受百鬼夜行！

灿夜 012：这是一款强调剑术的游戏，华丽的动作和大开大合的招式并不重要，重要的是节奏的把握和决斗中对于气氛的烘托。就如宫本武藏所说：世间万事皆有固有节奏，剑术亦如此。

温 sitong：游戏虽然宣传的是受死游戏，但是其实有非常多的玩法可以拯救手残党，装备属性也满足了 RPG 爱好者的口味。

12 油彩军团2

累计票数:3731　得票率:1.92%

皮皮鳄：游戏中每种武器都截然不同，每种武器都有极大的研究空间，内容之丰富且游戏深度极深。不同模式都有截然不同的胜负判定机制，再加上后续的持续更新，本作让我沉迷其中。

13 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

累计票数:3590 得票率:1.85%

DX fox：这是一款在游戏同质化严重的今天没有随波逐流且仍坚持自己特色的游戏。爽快流畅的战斗，丰富而有趣的支线，吸引人的剧情，本作值得新老玩家一试!

妖道：从求生到悬疑再到传统的拯救世界拯救美少女，本作的剧情虽然俗套但这菜式真心非常丰盛。

新世界的弱智：本作的双线剧情叙述颇具亮点，玩了这么多年 JRPG 总算见到一个真 · 双主角的游戏，Falcom 果然是用心在做游戏。

14 绝地求生

累计票数:3583 得票率:1.84%

飞牛不说话：本作可以说是大逃杀类游戏中的集大成之作，每局的经历和感受都有不同，持续的更新让本作更值得一玩。

Satomi：和朋友在本作中联机游玩乐趣满满，服务器质量和游戏优化是扣分项。

15 茶杯头

累计票数:3138 得票率:1.61%

温 sitong：小时候看这个画风的动画总是做噩梦，没想到长大后还能看到同样噩梦级别的游戏。

熊拖泥：此作充分体现出，游戏通过交互过程带来体验的本质优势是远超以剧情故事见长的其他媒介的——因为玩家是自己切身感受“千钧一发”、“随机应变”，而非第三人称的故事聆听者。同时在不断降低难度的大环境下，给所有人上了一课——谁说游戏不应该有难度？难度不是惩罚玩家，而是换着花儿吸引玩家在不断升级的挑战中得到重复式短平快的深度浸入和成长积累、以及因成长带来的成就感！这是一款继承了 FC、街机时代游戏设计精髓，而又在各方面都做了强化的年度神作

Tester：独立游戏里又一款神作！始于画风，陷于难度，终于通关！喜欢复古画风或者喜欢挑战的朋友一定要去试试。

16 神界 原罪Ⅱ

累计票数:3002 得票率:1.54%

WhiteGhosts23：在现在这个快餐游戏和开放世界盛行的年代，能做出一个传统 CRPG+ 回合制系统 + 一堆互动元素 + 一百多万字 + 全程配音 + 剧情深度的游戏真是不容易。

清羽寻：游戏玩法特别新颖，一切全靠自己摸索，随心所欲！

记忆卡损坏：一代就让我觉得是神作了，而到了二代，完成度这么高的系统居然还能在保留核心的前提下进步这么大，真的是传世神作！





17 神秘海域 失落的遗产

累计票数:2615 得票率:1.35%

吮指原味鸭：这部作品除了在故事格局上相比正传显得较小之外，关卡的设计、人物的刻画、画面、音乐、操作手感都是完整的。尤其让我印象深刻的，是对两位女性主角的塑造，是如此之优秀！

Maniogo：优秀的视觉观感展现了传说中的印度古城，本作剧情的节奏非常不错，就像连看三四部大片。

Alucardo：本作整体节奏比原作更完美，不论是剧情的安排还是战斗的交替，都更上一层楼了！

家豪 Jahoo：在前作的基础上，本作成熟的系统带来了优秀的体验，虽然剧情上没有正片饱满，但顺畅度反而有所提升。

18 艾迪芬奇的记忆

累计票数:2351 得票率:1.21%

亚丝娜永远喜欢我：在游戏产业日新月异的今天，还能有人不忘初心，从游戏的本质，也就是故事着手，为我们打造了一个触动内心的小世界。《艾迪芬奇的记忆》就是这样的一部作品。

王十七：从没想到一款步行模拟器能有如此丰富的内容，游戏开发者的想象力让人惊叹，甚至让人感动。

汤包 Matthew：本作的叙事很有特色，但谈不上魔幻现实主义。整体氛围还是挺好的，小巧而风味独特。每个小故事的玩法各有特色却又很赞地融合在了一起。

Tester：就像亲自经历了一部动人的童话，美得让人无法用语言来表达。完美而又遗憾的一个又一个故事以及一个又一个人物刻画，仅仅一个半小时的体验却让我觉得过得特别长。真的让人惋惜这么美的故事怎么不多写一个，哪怕一个也好。

19 最终幻想Ⅻ 黄道纪元

累计票数:2125 得票率:1.09%

茶叶蛋啦啦啦：可能这不是你心中最好的《最终幻想》，但极具个性的本作是无法被复制的经典，更何况本次的《黄道纪元》还有官方中文。没有玩过原作的玩家一定不要错过。

Sxmxm：游戏的内容相当充实，每到一个新的区域都兴奋不已，探索的代入感非常不多。十多年前的游戏和现在的 3A 级游戏相比也毫不逊色。

20 如龙 极2

累计票数:2073 得票率:1.07%

吉良吉影 _1：一部经典且值得尊重的作品。剧情的铺垫都是为了最后一章的反转，双龙的最终悲壮对决让人震撼。除此之外，名越稔洋还为我们带来了全

新的真岛吾郎篇。当我看到真岛吾郎与木村能够在时隔近二十年后重逢，听到木村亲口说出自己对真岛吾郎的感谢，并在飞机上说出没有未了的心愿的时候，只想说：什么是诚意？这就是诚意啊！

牵牛花种菜：本作剧情优秀，内容丰富，女优建模好评，但与女优的延伸故事的表现让人遗憾。如果本作不是复刻而是新作就是妥妥的满分了，可以说这是迄今为止完成度最高的《如龙》。

21 马力欧赛车8 豪华版

累计票数:2008　得票率:1.03%

Yomi：人生最痛苦的事情便是在终点线前从第一变成了第十二。

更生：这是一个能让我花上一个月时间无法自拔的游戏，全奖杯就是我对它的评分！

FrozenAX：无论是家人还是朋友，只要有人愿意一起和你玩，这就是一部非常值得一玩的作品。系统简单却又有趣，十分的容易上手，再加上 NS 的特性，可以做到在家在外随时游玩，既是聚会佳品也是安利良作。

图文无关：50CC 娱乐图，100CC 标准图，150CC 竞技图，至于 200CC……哇，冲出赛道！

22 精灵宝可梦 究极之日/究极之月

累计票数:1713　得票率:0.88%

听说你很美：总的来说，这算是一款非常好的游戏。如果你没有玩过《日 / 月》，那么本作便强烈推荐。

魔法帅：以为是像《黑 2/ 白 2》之于《黑 / 白》，结果是《绿宝石》之于《红宝石 / 蓝宝石》。

23 怪物猎人××

累计票数:1632　得票率:0.84%

Kurosaki：维持了系列一贯的水准，不过不失。对于铁杆玩家是必入的，没玩过前作《怪物猎人 X》的玩家也可以尝试一下。

ReijiAkaba：并不是本作做得不够好，而是玩家们对这款游戏的期望值太高了！

童独逊：爽快度和游戏性都不错，缺点是新要素太少，新场景只有一个，新怪也只有两个，感觉诚意不够。

24 星露谷物语

累计票数:1579　得票率:0.81%

斯万先生：本作是一款杀时间的经营类游戏，时常会让你在耗费了一天之后怀疑人生。

Ginga_M：这是一款很休闲的游戏，也是如今快餐化时代中的一款慢节奏游戏。当你失去了肝游戏的体力，种种菜又何尝不是一个选择呢？

田梦怡：种田、种树、养牛、养鸡，有趣的田园生活能让你忘记生活的疲态。说它比《牧场物语》更优秀不是因为只玩过《矿石镇》，而是后来的《牧场物语》少有达到《矿石镇》的高度。

幻雨成歌：逃离城市的喧嚣，在大自然的拥抱下体验与世无争的日子，是现代人都所期盼的，也是这个游戏吸引人的地方！





25 超级机器人大战V

累计票数:1561　得票率:0.80%

kirara の忆：能同步玩到中文版的《机器人大战》，这是以前想到不敢想的事，让我深深沉浸钢之魂的世界并热血沸腾吧！

26 新弹丸论破V3

累计票数:1487　得票率:0.77%

Thelastofinfinite：令人心情复杂的续作，评价两极分化正好说明达到了小高想要的结果，不希望个人最喜欢的推理作品在此完结。

27 GT赛车 竞赛

累计票数:1455　得票率:0.75%

Snowden：完全沉迷在《GT 赛车》营造的世界中，发动机的声浪、光和影的细节处理、每次油门刹车的细微的交替都带来与众不同的体验。！

28 火焰之纹章 回响 另一位英雄王

累计票数:1400　得票率:0.72%

发疯的兔子：故事的整体框架没有什么变化，但重制的人物形象让我眼前一亮。本作故事逻辑闭环严谨也并不肤浅。天马三姐妹较原版遭到削弱稍显遗憾。

29 COD 二战

累计票数:1303　得票率:0.67%

30 德军总部2 新巨人

累计票数:1296　得票率:0.67%

大虫子 2017：让人血脉偾张的一款游戏，打满鸡血地度过数小时，可惜本作的篇幅有限，流程不够用力。

31 画中世界

累计票数:1271　得票率:0.65%

stars1249：超棒的解谜游戏，而且流程也适中，在你的刚要对解谜模式感到厌烦的时候就通关了，最棒的一个半小时游戏体验。

32 初音未来 歌姬计划 未来之音

累计票数:1244　得票率:0.64%

33 大逆转裁判2

累计票数:1194　得票率:0.61%

34 铁拳7

累计票数:1137　得票率:0.58%

35 英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
累计票数:1086　得票率:0.56%

狂傲法魔：相较于之前两作有很大的进步，无法继承之前2作的DLC，以及戛然而止的结局让人感到遗憾。

36 返校
累计票数:1063　得票率:0.55%

Tester：作为一款恐怖游戏，游戏的解谜做得特别到位，游戏后期慢慢了解到背景与剧情后非常引人入胜！通关后依然犹意未绝。

三千酱：很棒，我喜欢这样纯粹又不讲究血腥的恐怖游戏。文化意蕴也非常厚重，值得一玩。

37 大神 绝景版
累计票数:1012　得票率:0.52%

Wildarm：本作的毛笔系统前无古人，而水墨画的诗意、悦耳的雅乐与古代神话构建的世界观非常契合，以动物为主角也是个大胆的决定。整个流程仿佛在欣赏一张美丽的画卷，第九艺术实至名归的代表作。

38 邪恶深处2
累计票数:985　得票率:0.51%

一个努力的col：本作的自由度大幅提升，恐怖氛围的渲染十分到位，恐怖、生存、开放于一体的完美结合出人意料。世界观独特、病态且极具艺术色彩，它虽不唯美、不极致，但它把人们的噩梦实体化展现了出来。游戏玩法也从射击更偏向了美式动作冒险，人物形象的刻画也颇有用意。

39 极限竞速7
累计票数:980　得票率:0.50%

Yangjie：优化不错，部分场景也很惊艳，但绝大多数内容还是和6代差不多。

40 奇异人生 暴风前夕
累计票数:929　得票率:0.48%

41 神界 原罪 加强版
累计票数:912　得票率:0.47%

42 王国之心HD2.8 终章序幕
累计票数:909　得票率:0.47%

43 马力欧+疯兔 王国之战
累计票数:866　得票率:0.45%

44 荣耀战魂
累计票数:842　得票率:0.43%

45 你裁我剪！斯尼帕
累计票数:805　得票率:0.41%

46 命运2
累计票数:797　得票率:0.41%

47 掠食
累计票数:739　得票率:0.38%

48 狱刃 塞娜的献祭
累计票数:694　得票率:0.36%

49 神臂斗士
累计票数:668　得票率:0.34%

熊拖泥：充满悬念和紧张感的创新型格斗游戏，玩法创新度高，系统设计十分完善，迷你游戏更是欢乐满满！推荐用体感来游玩。

50 夏日课程 艾莉森·斯诺
累计票数:651　得票率:0.33%

友利奈绪：为了她我买了一台PS VR，就这么简单。

51 银河战士 萨姆斯归来
累计票数:633　得票率:0.33%

52 波奇和耀西的毛线世界
累计票数:620　得票率:0.32%

53 铲子骑士 痛苦幽灵
累计票数:566　得票率:0.29%

54 中土世界 战争之影
累计票数:539　得票率:0.28%

55 不义联盟2
累计票数:507　得票率:0.26%

56 古惑狼 疯狂三部曲
累计票数:415　得票率:0.21%

57 火焰之纹章无双
累计票数:333　得票率:0.17%

58 逃生2
累计票数:304　得票率:0.16%

59 尘土飞扬4
累计票数:168　得票率:0.09%

60 传送门骑士
累计票数:82　得票率:0.04%



UCG游戏大赏2017
玩家评选活动中奖名单

特别鸣谢PlayStation中国、Xbox中国、谷粒科技为本次活动提供礼品

PS4 Pro（PlayStation 中国提供）

玩游戏的小野妹子

Xbox One S（Xbox 中国提供）

SaberLive

PS4手柄 + 国行游戏（PlayStation 中国提供）

KITTRINGr
華月
sunmj94

NS背挂充电宝（谷粒科技提供）

Thwat	超人宝宝	邮箱用户 9325060
六一	pvz 全通关	啊西八鸣
手机用户 1920463	hpk 土豆	大雪格格
猫头小队长	诱人の饼	居角颐
罗文添	RogerLu	穿心莲
sNo0py	Kymjones	NERONERONI
Loveuphemia	CaesarSY	

* 本次活动的解释权归主办方游戏机实用技术和游戏时光所有。

贰零壹柒

游戏大年鉴

UCG ANNUAL 2017

写作/UCG 2017游戏大年鉴编辑组
美术/全体美编

2017游戏大年鉴

收录游戏总数 185 个

2017 年游戏业界最大的变化就是任天堂的新主机 NS 加入了主机市场，其全新设计理念再一次为游戏的玩法带来了新的革命。而任天堂经过多年的蛰伏和蓄力，以《塞尔达传说 旷野之息》、《油彩军团 2》为首的多款大作 NS 带来了一个漂亮的开局，下半年也有越来越多第三方游戏厂商把作品跨平台出到 NS 上，这个局面比当初 Wii U 要好得多，NS 销售的速度甚至超过了之前 PS4 的记录。

另一方面，微软在 2017 年下半年也推出了 XOne 的加强机型 XOne X，以更强的机能为玩家们带来更佳的游戏体验，4K、HDR 显示等在进入本世代初期还未能企及的技术标准也渐成为了现在主机玩家们的追求。这些新硬件的加入让市场的竞争变得更加白热化。

为了适应时代的变化，2017 年游戏大年鉴也作出了一些相应改变，其中最大的变化就是像本刊的黄金眼栏目一样，不再把下载游戏单独区分开来。毕竟现在已经有越来越多优秀的作品没有推出实体光盘，下载游戏和实体游戏之间的区别也仅仅是存储介质的差异而已。

2017 游戏大年鉴共收录了 185 款游戏，其中包括了只通过下载形式销售的数字版游戏。同一年内发售的移植版、加强版、资料片、Fan Disc 不包括在内，同一游戏不同版本也仅算 1 款。年鉴按照发售日和排序，而发售日依据国内流行的版本，原则上官方中文版几乎同步发售的游戏以官方中文版发售日为准，但如果不同地区版本的发售时间相隔较远，我们会以年内先发售的版本为准。

日版分级年龄标示

CERO A	对应全年龄玩家
CERO B	对应 12 岁以上玩家
CERO C	对应 15 岁以上玩家
CERO D	对应 17 岁以上玩家
CERO Z	对应 18 岁以上玩家

美版分级年龄标示

EC	对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）
E	对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）
E10+	对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）
T	对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）
M	对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）
AO	对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

游戏大年鉴主体部分图解说明

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，"★☆☆☆☆"最低，"★★★★★"最高 总共 5 级。

UCG评分

本刊"黄金眼"栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评分的游戏此项会标记"-"。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

对应周边/备注

多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，"专用"指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

写作编辑

撰写本篇评价的编辑。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

发售日期

年鉴中所有游戏都是 2017 年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文，年鉴规格分 260 字和 550 字两种，根据游戏的影响力来分类。

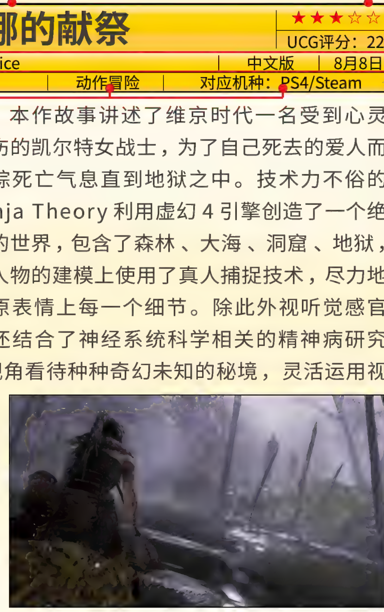
狱刃 塞娜的献祭 ★★★☆☆ UCG评分：22

PS4 | Hellblade: Senua's Sacrifice | 中文版 | 8月8日

Ninja Theory | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam



本作故事讲述了维京时代一名受到心灵创伤的凯尔特女战士，为了自己死去的爱人而追踪死亡气息直到地狱之中。技术力不俗的 Ninja Theory 利用虚幻 4 引擎创造了一个绝美的世界，包含了森林、大海、洞窟、地狱，而人物的建模上使用了真人捕捉技术，尽力地还原表情上每一个细节。除此外视听觉感官上还结合了神经系统科学相关的精神病研究内容，以一个独特的精神病视角看待种种奇幻未知的秘境，灵活运用视角的偏差是解开谜题的关键。除了独特的剧情与探索，玩家还能体验到数场紧张的越肩视角战斗，招式朴实无华，条理清晰，相当考验玩家对于战局的判断。[文：六等星]



游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★"2017游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列。

★索引列表在每个游戏名后有对应的页数，方便玩家对应查找。

★索引中包括每月月度新闻以及编辑年度十大游戏感言。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处；编辑年度十大游戏感言则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

0~9 A~Z

.hack//G.U.最终编码 47
1-2-Switch 18
COD 二战 48
DJMAX 致敬 34
FIFA 18 43
GT赛车 竞赛 45
NBA 2K18 41
NBA LIVE 18 41
NBA游乐场 27
Re：从零开始的异世界生活 死与吻 22
RiME 28
XCOM 2 天选者之战 38

A

艾迪・芬奇的记忆 25

B

白色情人节 恐怖学校 37
报复 32
变形怪物 25
波奇和耀西的毛线世界 13
不义联盟2 28

C

苍蓝革命之女武神 13
茶杯头 43
超惑星战记0 20
超级机器人大战V 17
超级拉奇传说 48
超级马力欧 奥德赛 46
超级炸弹人R 19
尘土飞扬4 30
初音未来 歌姬计划 未来之音DX 49
传说之下 39
刺客信条 起源 47

D

大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟 35
德军总部Ⅱ 新巨人 46
迪士尼午后合集 24
地平线 零之曙光 17
地球防卫军5 51
点心世界 寻宝者 36
东京42 29
动感小子 重制版 23
哆啦A梦 大雄的南极冰冰凉大冒险 18

F

反重力赛车 终极典藏版 30
方块创造者DX 26
放逐选举 26
富豪街 DQ&FF 30周年纪念版 45

G

高达VS 33
怪物猎人×× 21
光环战争2 16
光辉历史 完美编年史 32

H

黑色洛城 49
嘿！皮克敏 33
画中世界 51
混沌特工 36
混沌之子 爱之亲吻 22
火焰之纹章 回响 另一位英雄王 24
火焰之纹章无双 42
火影忍者疾风传 究极风暴4 慕留人传 14

J

机甲狂潮 28
极品飞车 复仇 48
极速奔跑者 29
极限竞速7 44
加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏 23
假面骑士 巅峰战士 51
揭秘计划 13
金色琴弦2 ff 52
进击的巨人 死地逃脱 27
精灵宝可梦 终极之日/终极之月 49
狙击精英4 16
狙击手 幽灵战士3 25
巨影都市 45
绝地求生 51

K

苦难 遗器之潮 18

L

兰空 19
乐高 漫威超级英雄2 48
乐高 世界 20
乐高忍者大电影 游戏版 41
乐可乐可 重制版 27
雷顿 神秘之旅 加特莉艾尔与大富豪的阴谋 33
黎明杀机 31
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士 52
龙珠英雄 究极任务X 26
掠食 27

M

马里奥体育 超级明星 22
马力欧+疯兔 王国之战 38
马力欧赛车8 豪华版 26
麦登NFL 18 38
漫画家出道物语 绘制美妙的漫画 21
漫威英雄对Capcom 无限 41
萌萌2次大战（略）3 16
迷城之光 42
迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书 24
命运2 40
模拟农场18 30
魔女与百骑兵2 17

N

钠克的大冒险 双英与古代兵团 39
尼尔 自动人形 16
你裁我剪！斯尼帕 19
女子高中生 丧尸猎人 12

O

欧米伽迷宫Z 32
偶像大师 星光舞台 52

P

破法者 36

Q

奇异人生 风暴前夕 39
枪枪小妖精 25
全明星无双 21

R

仁王 15
荣耀战魂 15
如龙 极2 51

S

塞尔达传说 旷野之息 19
赛车计划2 41
三国志13 威力加强版 16
闪乱神乐 桃射沙滩 20
深夜回 37
神臂斗士 31
神秘海域 失落的遗产 37
神明战争 跨越时空 31
神奇小子 龙之陷阱 24
神巫女 24
生存同盟 31
生存指南2 15
生化危机7 13
圣剑传说 典藏合集 30
失落之子 37
十三号星期五 29
时光之帽 50
世界树与不可思议的迷宫2 38
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆 51
双截龙Ⅳ 14
死亡机器 31
死印 30
四女神Online 网络次元海王星 15
索尼克 狂热 36
索尼克 力量 48

T

塔京Clanpool 44
太鼓之达人 合奏咚咚咚 46
逃生Ⅱ 25
逃脱者2 37
铁拳7 30

W

万物诞生之日 13
王国之心HD2.8 终章序幕 12
未来卡 搭档对战 目标是搭档冠军 20
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑 22
无夜国度2 新月的新娘 39
舞力全开2018 45

X

夏日课程 艾莉森・斯诺 31
限界凸城 装甲城堡 43
箱庭公司创造记 33
消逝的星球 44
小魔女学园 时空魔法与七大不思议 49
小小噩梦 26
小小合金 52
邪恶深处2 45
新大开拓时代 来打造城镇吧 19
新大众高尔夫 38
新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期 12
新星选拔 驱动少女 14
信长之野望 大志 49
星球大战 战场前线Ⅱ 49
星血竞技场 23
旋光的轮舞2 40

Y

妖怪手表破坏者2 秘宝传说邦巴拉亚 剑/枪 52
遥远的时空中3 终极版 17
遥远星际 28
夜下降生 Exe:Late[st] 34
异度神剑2 50
银河战士 萨姆斯归来 41
隐龙传 影踪 37
英雄传说 闪之轨迹Ⅲ 42
永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼 33
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光 35
勇者就爱耍心机VR 45
幽灵行动 荒野 20
油彩军团2 34
雨中世界 22
狱刃 塞娜的献祭 36
冤罪杀机 界外魔之死 40

Z

在世界尽头咏唱恋曲的少女 20
葬火 34
战斗运动 翻转 28
战鼓啪打碰 重制版 35
真・女神转生 深邃奇妙之旅 46
职业进化足球2018 40
质量效应 仙女座 21
中土世界 战争之影 44
重力异想世界完结篇 12
逐战者 暗夜之战 44
子弹风暴 全副武装 23
最终幻想Ⅻ 黄道纪元 33
罪恶装备 未知次元 启示者2 28

一月 JAN

1月1日 Steam 举办的首届游戏大奖公布各奖项归属，《横行霸道 V》夺得两大奖项。

1月2日 田畑端通过 Square Enix 官方博客送上新年致谢，表示将会在 2017 年为玩家带来更多回报。

1月3日 美国 SEGA、Atlus 公共关系活动经理 John Hardin 在推特上回答玩家提问，表示《女神异闻录 5》和《如龙 0》这两部作品都不会推出 NS 版，也不会登陆 PC 平台。

1月4日《最终幻想 15 王者之剑》CG 电影确认将引进中国电影市场，中文版宣传海报公布。

1月5日 LEVEL-5 海外多媒体展开部门开设香港分部。

1月5日 Fami 通公布 2016 年日本游戏市场数据任天堂大获全胜，3DS 和 Wii U 主机分列主机销售榜第一、第三位。

1月6日 SEGA 欧洲注册《莎木》域名“ShenmueHD.com”。

1月13日 索尼正式关闭曾开发制作过《杀戮地带 雇佣兵》的 Guerrilla 剑桥工作室。

1月13日 任天堂正式公布 NS 的确切发售日：3 月 3 日。

1月19日《最后的守护者》国行版发售。

1月20日 任天堂确认《塞尔达传说 旷野之息》会是 WiiU 上最后一款第一方游戏。

1月22日 Epic 创始人蒂姆 · 斯维尼获得 GDC（游戏开发者大会）的终身成就奖。

1月24日 Rockstar North 前任总裁 Leslie Benzies 成立游戏工作室“Royal Circus Games”，将从事主机、PC、移动端等多个领域的游戏开发工作。

1月26日 Square Enix 和漫威联合宣布开启“复仇者计划“，将由水晶动力以及 Eidos 蒙特利尔负责开发多款今后几年的《复仇者联盟》游戏作品。



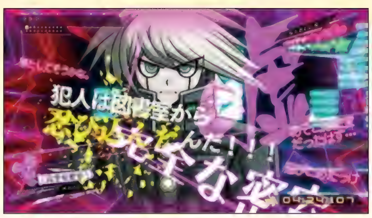
新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 | ニュ-ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期 | 日版 | 1月12日
Spike Chunsoft | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV/Steam



本作为推理游戏“《枪弹辩驳》系列”的最新作，系列最大的特征便是通过学级裁判揭穿对手的矛盾，从而层层揭露阴谋，找出杀人事件的凶手。最新作的故事舞台与登场角色均焕然一新，基本流程与系列前作相同，故事以章节为单位推进，每一章都分为日常部分、搜查部分，最后以学级裁判部分结尾，一章总共由 3 个部分构成。玩家可在日常部分了解角色的性格，在搜查部分搜集事件的证据，最后把证据用于学级裁判部分。本作为学级裁判新增了数种游戏方式，包括通过谎言推动讨论进行、复数角色进行发言的“恐慌讨论”、系列初次的团队战“争球讨论”等等，让玩家能够充分享受裁判过程的乐趣。本作 9 月 26 日还推出了中文版。[文：果汁]



王国之心HD2.8 终章序幕

★★★★☆ UCG评分：27

PS4 | KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue | 日版 | 1月12日
Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4



本作收录了两个游戏和一个影像，分别是：1. 全新制作的《王国之心 0.2 梦中降生 A Fragmentary Passage》，讲述了阿克雅在黑暗世界中从绝望再到重燃希望的经过，时间线紧密衔接着《KH III》，虽流程时间不长但设置了 4 种难度和 51 个挑战，内容相当丰富，战斗系统也与即将发售的《KH III》基本相同；2. 高清移植的《王国之心 3D》，除提升了画面和各帧数外，还整合了原本 3DS 上下屏的信息，增加了三种新的圣灵，并对应了奖杯系统；3. 影像部分《王国之心 χ Back Cover》是页游《χ》和手游《Unchained χ》的剧情部分的 HD 影像作品，讲述了“键刃大战”的起源，对于玩家了解系列剧情帮助颇大。[文：八重樱]



女子高中生 丧尸猎人

★☆☆☆☆ UCG评分：-

PS4 | スク-ルガ-ルゾンビハンタ- | 日版 | 1月12日
D3 Publisher | 动作射击 | 对应机种：PS4



《女子高中生 丧尸猎人》可以说是 D3P 擅长的题材：美少女和生存对战。游戏舞台是以培养文武双全的优秀学生著称的“雾索高等学校”，由于突然出现了大量的丧尸而导致学校被外界隔离起来。故事的主角便是被关在学校里的 5 位女高中生，在平日里过着和平生活的她们不得不拿起武器或者施展拳脚来面对汹涌不断的丧尸大军。游戏流程的进行采用任务制，不断完成任务来推进主线的进程。D3P 惯例的爆衣系统在本作里也依然存在，更加无下限的是游戏里丧尸们真正的袭击对象其实不是 5 位美少女本身，而是冲着她们的衣服去的，玩家甚至能够把她们身上的衣服当做陷阱来使用。[文：秋沙雨]



▶在战斗的期间她们也将不断接近故事的核心。

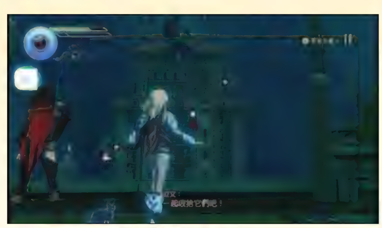
重力异想世界完结篇

★★★★☆ UCG评分：25

PS4 | Gravity Rush 2 | 中文版 | 1月18日
SIE | 动作冒险 | 对应机种：PS4



本作是诞生在 PSV 早期的游戏《重力异想世界》的续作，玩家扮演的主角凯特能够利用操作重力的能力，在奇幻的开放世界中冒险。本作继续由外山圭一郎（代表作《寂静岭》）执笔剧本以及田中公平（代表作《樱大战》）创作音乐。本作的系统相较于前作没有太大变化，但是女主角凯特追加了月球和木星两种重力模式，让操作重力的体验更丰富。剧情除了回收前作伏笔之外，还为这个奇幻的故事画上圆满的句号，此外本作的支线任务还增加到 50 个。前作的人气角色拉文在某些章节中可以操作，并且游戏发售后还推出了以她为主角的免费 DLC，通过 6 个章节的内容补完了她的相关剧情。[文：宇宙人]



苍蓝革命之女武神

★★☆☆☆ UCG评分：20

多机种 | 苍蓝革命之女武神 | 中文版 | 1月19日
SEGA | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV/XOne



与“《战场女武神》系列”相比，本作虽然继承了不少元素与专属名词，但却拥有完全不同的世界观、历史事件和人物，算是一款衍生作品。在战斗系统上，本作更加强调四人作战和动作性，全程手控角色冲锋陷阵是本作的主要玩法。游戏通过历史学家莉雪儿对百年前历史的回顾来推动剧情，玩家可以了解到五名大罪人的故事以及解放战争的发展始末。游戏的画面采用了名为“GOUACHE”的特殊滤镜，使得整个画面像是油性的水粉画，而堪称豪华的声优阵容则是本作的另一大特色。本作的主线剧情共有十二章（包含序章和终章），之后推出的DLC对包括反派在内的各角色自身的故事进行了补完。［文：余烬］



揭秘计划

★★☆☆☆ UCG评分：-

PS4 | UNEARTHING MARS | 中文版 | 1月19日
唯晶科技 | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam，PS VR专用



由国内游戏开发商唯晶科技推出的《揭秘计划》是一款体验型的VR游戏，时长在两小时左右，偏向于互动体验和剧情演出。玩家将扮演火星登陆计划团队里的副指挥官，和作为指挥官的主要角色凯瑟琳一起探索这颗红色的行星，并解开其背后隐藏着的秘密。除了登陆国行PS4和PS4港服，《揭秘计划》也在3月7日以英文名称《Unearthing Mars》登陆了美服，获得了中等的媒体评价，普遍反映的缺点在于流程过短和可操作内容过少。最后提一下，除了需要使用PS VR进行游戏，本作还需要玩家配备PS MOVE控制器才能进行游戏。［文：稀饭］



波奇和耀西的毛线世界

★★★☆☆ UCG评分：25

3DS | Poochy & Yoshi's Woolly World | 日文版 | 1月19日
Nintendo | 平台动作 | 对应机种：3DS



本作其实是任天堂2015年7月16日在Wii U平台推出的《耀西的毛线世界》的移植版，追加了面向新手的简单模式、操作波奇的模式、绘画模式以及30个动画短片。游戏采用了毛线材质的画面，关卡设计也大多需要灵活运用到毛线素材的特性，极具创意与童趣。玩家总计需要打通6个世界48个关卡后才能通关，每关中都有5个太阳花、五个毛线团和5个隐藏金币，并设置有无伤通关的隐藏要素。玩家也可以将毛线球调整为波奇，它可以提供收集提示及寻找隐藏道路。另外收集5个毛线团就可以解锁一个耀西的皮肤，不过皮肤只是颜色不同，并不具备其他特殊效果。［文：八重樱］



万物诞生之日

★★★☆☆ UCG评分：22

PS4 | Birthdays the Beginning | 日版 | 1月29日
Arc System Works | 模拟育成 | 对应机种：PS4/Steam



Arc System Works和TOYBOX携手打造的《万物诞生之日》为玩家们展示了这个讲述地球万物进化的箱庭世界，游戏的画风清新可爱，不过想要收集全物种图鉴并不容易。玩家在游戏里扮演着类似于神明般的角色，通过上下调整地形来控制温度，从而让不同时期的生物完成各自的进化，最终创造出人类，并且让他们拥有自己的文明。在游戏里，不同的地形有不同的温度，同时也会生长出不同的生物，利用这一特性，玩家在游戏里甚至可以实现中世纪人类文明与恐龙共存于同一时期的神奇场面。本作在同年5月10日登陆Steam平台。［文：秋沙雨］

▶石器时代的人类在游戏里的生存环境可以说是十分严苛。



生化危机7

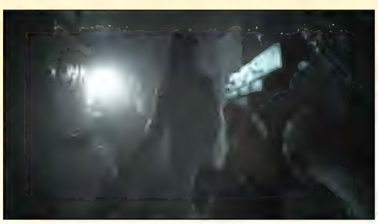
★★★★★ UCG评分：25

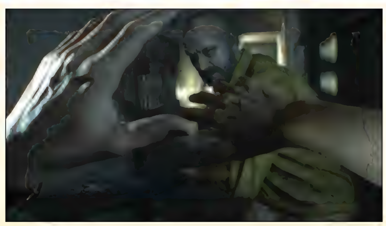
多机种 | Resident Evil 7：Biohazard | 中文版 | 1月24日
Capcom | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne，对应PS VR



“《生化》系列”时隔近5年的正统续作，首次采用第一人称视角，凭借全新打造的“RE引擎”让系列再次革新的同时又回归了原点。本作的剧情发生在2017年，讲述了在全球面临生化危机威胁的大环境下，发生于美国路易斯安那州乡间一隅的恐怖故事。主角伊森·温特斯在妻子米娅意外去世3年后竟突然接到了她的电邮，半信半疑地驱车前往邮件上的地址，随后被卷入了意想不到的恐怖事件，而背后所隐藏的真相也渐渐浮出水面。

7代全程对应PS VR，令游戏时的沉浸度和代入感出众。游戏的整体风格依旧是在未知的环境中求生，解谜、战斗、道具管理三大要素相辅相成。玩家需要尽量回避战斗，利用寥寥可数的物资谋求生存，还必须解开各种各样的谜题才能探索新的区域，这正是“生存恐怖”类游戏的核心。主视角的战斗在强调走位、瞄准的基础上，还引入了防御系统，敌强我弱的压迫感带给了玩家紧张刺激的游戏体验。





本作在发售后还陆续推出了4弹DLC，包括付费内容“禁止公开的录像1、2”、“佐伊的结局”以及免费内容“不是英雄”。DLC除了在剧情上对正篇予以补完，带出系列老牌主角克里斯·雷德菲尔德以外，更大的意义在于丰富游戏的耐玩度。其中既有密室逃脱主题的“卧室”，也有强调生存战斗的“噩梦”、“21点打牌”、“伊森绝命危机”等玩法更是极具趣味性和研究价值。12月13日发售的《黄金版》包含以上全部DLC。［文：苍穹］

▶可以说除了视角以外，这就是老玩家们熟悉的《生化危机》。



火影忍者疾风传 终极风暴4 慕留人传

★★☆☆☆ UCG评分：19

多机种 | 火影忍者疾风传 终极风暴4 慕留人传 | 中文版 | 1月24日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



为了迎合 2017 年初动画电影《慕留人传》而推出的《终极风暴 4》加强版，在“第四次忍界大战”剧情内容的基础上额外增加了动画电影的剧情篇章，玩家将扮演漩涡慕留人，继续完成忍者世界的冒险。除了更多新人物的加入，游戏中的场景也为了贴合电影做了大幅度的改动，老人物也增加了几个不同招式的服装，数个有趣的剧情小游戏，演出动画的分镜特效也极高的还原了电影中的镜头。拥有《终极风暴 4》本篇的玩家可以直接购买 DLC 获得《慕留人传》的剧情篇章，7 月 25 日推出的《火影忍者疾风传 终极风暴 经典传承》还将包含 1~4 代以及《慕留人传》的全部内容（1、2 代为 PS4 移植版，无中文）。[文：六等星]



2017年度十佳游戏

◆塞尔达传说 旷野之息
◆茶杯头
◆COD 二战
◆尼尔 自动人形
◆地平线 零之曙光
◆舞力全开2018
◆银河战士 萨姆斯归来
◆刺客信条 起源
◆超级机器人大战V
◆神秘海域 失落的遗产



纱迦

UCG 资深编辑兼化石级玩家，外号无双总帅

年度感言 2017 年个人最佳毫无疑问是《塞尔达传说 旷野之息》，我不知不觉间就玩了超过 300 小时，感觉这个世界简直可以无限呆下去。上一个让我如此沉迷的虚拟世界，还要追溯到 2013 年的洛圣都。与之相对的是《COD 二战》，虽然我对它的评价不算太高，但由于机友们的回归，不知不觉就在联机模式里打了近百小时。虽说这个数字不算高，但是要知道未来游戏可是还有 4 个大型 DLC 的。最后我想说的是《舞力全开》真心赞，后悔前几年总是戴着有色眼镜来看待它。

新星选拔 驱动少女

★☆☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 新星抜擢ドライブガールズ | 日版 | 1月26日
Lightweight | 动作 | 对应机种：PSV



本作是一款操作可以变成汽车的机甲美少女，与神秘的虫型机械军团战斗的动作游戏。游戏中有 5 位角色可以选择，她们在战斗中能够施展自身独特的攻击方式，并且可以在人和车形态之间切换战斗。人形态下同时具备近战和远程两种武器，车形态下主要以车身去撞击对手。人、车两种形态还可以在连段中切换，构成华丽的招式。此外，玩家可以在商店中购买各种装饰和图案给车娘们进行 DIY，车形态可以加各种痛车贴，而机娘形态可以追加各种特殊部件，让外观和能力发生变化。本作支持局域网和在线 4 人联机，而且在多人模式下，能够挑战比剧情模式难度更高的专用任务。[文：宇宙人]



双截龙IV

★★☆☆☆ UCG评分：16

多机种 | 双截龙IV | 中文版 | 1月30日
Arc System Works | 动作 | 对应机种：NS/PS4/Steam



《双截龙》是上世纪在街机和 FC 上风光无限的 2D 横版过关动作游戏。作为时隔多年后推出的新作，游戏不仅依然保持了 FC 时代的点阵画面，而且玩起来也和 FC 上的《双截龙 II》保持了高度一致。老玩家能在游戏中找到无数和当年类似的设定，包括打击感、判定、AI 等等，可以说本作从内到外都还原了当年的感觉，好不好就因人而异了。当然游戏内容的丰富度是远胜 FC 时代的，除了故事模式外，还收录了类似生存模式的塔。通过不断刷新到达的层数，玩家能解锁历代敌我双方的角色。这些角色拥有完全不同的招式和性能，而且也能在故事模式里使用。但只支持本地双打是游戏的最大缺点。本作随后还登陆了 NS 平台。[文：纱迦]



二月 FEB

2月8日 Take-Two 宣布《横行霸道 V》出货量已经突破 7500 万套，2016 年内本作的销量位居跨平台游戏第六位。

2月11日 Valve 宣布将于今年春季结束已运行数年的 Steam 新游戏准入机制“青睐之光（Steam Greenlight）”服务。



2月12日 在 Valve 公司于华盛顿州贝尔维尤的总部召开的媒体圆桌会上，Gabe Newell 透露目前 Valve 正在开发三款真正的 VR 游戏作品，它们将与之前的 demo 级别游戏完全不在一个量级，同时他还称“这三款游戏将开启自 VR 发布以来的第二纪元”。



2月14日 微软宣布《极限竞速 地平线 3》全球销量突破 250 万套，而根据统计机构 NPD 的数据显示，《极限竞速》系列（包括《Motorsport》和《地平线》）已为微软创造了超过 10 亿美元的收入。

2月16日 网易宣布《守望先锋》中国大陆地区总销量已经突破 500 万，创下买断制端游在中国市场的销售纪录。

2月19日 SE 以及其旗下的“《最终幻想》系列”游戏获得了三项吉尼斯纪录，《最终幻想 14》获得世界上最长的片尾滚动名单（1 小时 38 分钟）和世界上拥有最多原创音乐的游戏（384 首），而整个系列也成为有史以来最多产的 RPG 游戏系列（87 款）。

2月27日 SIE 正式宣布，截止到 2017 年 2 月 19 日，旗下虚拟现实头盔 PlayStation VR 的全球累计销量为 91.5 万台。

生存指南2

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 How to Survive 2 | 美版 | 2月3日
505 Games | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作曾在 2016 年 9 月在 Steam 上架，于 2017 年 2 月登陆 PS4 和 XOne。游戏讲述的是全球大规模感染病毒的阴影下，幸存的人们努力活下去的故事。身处路易斯安那州的主角，需要建造安全的庇护所，并通过升级以及设置陷阱、路障等让庇护所更加安全。玩家还要寻找水和食物等基本生活必需品，以及用各种素材来打造自己专属的工具和武器，更要在升级时可以学到新的生存技能，以此面对饥饿的怪物和严峻的自然环境。游戏有昼夜系统设定，深夜中更容易遭到来自黑暗中的攻击。另外也有携带物品的总重量影响行动速度的设定。除了单人模式，本作还有本地合作模式和线上多人模式。［文：马修］



2017年度十佳游戏



水无月

◆塞尔达 旷野之息
◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
◆异度神剑2
◆仁王
◆火焰之纹章 回响 另一个英雄王
◆尼尔 自动人形
◆最终幻想14 红莲的解放者
◆怪物猎人××
◆命运2
◆油彩军团2

《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》与《异度神剑 2》攻略作者

年度感言 就整体体验而言，《塞尔达 旷野之息》依然是当之无愧的No.1，反倒是《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》和《异度神剑 2》的排名孰优孰劣有点为难，最后还是决定把第二名的位置给整体素质更加平稳，完成度更高的《DQ XI》。《油彩军团 2》和《命运 2》让并不怎么爱玩打枪游戏的我也沉迷了好一阵子。最后说说《火纹回响》，作为情怀重制作诚意满满，听到熟悉的BGM 时各种思绪涌上心头，不由自主地回想起童年玩《外传》时的种种经历了。

仁王

★★★★★ UCG评分：25

PS4 仁王 | 中文版 | 2月9日
Koei Tecmo | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam



由曾开发过“《忍龙》系列”的 Team Ninja 小组带来的重磅动作游戏，把《忍龙》的战斗风格与目前火热的“《魂》系列”框架进行改进融合，为动作游戏带来了全新的玩法。本作背景以贼人嚣张跋扈，妖魔横行的幽玄日本战国时代为舞台，玩家将扮演以史实人物“三浦按针”为原型创造出金发碧眼武士“威廉”，一路斩妖除魔。剧情方面以真实的战国末期作为基础，许多实际存在的战国猛将也悉数登场。

游戏内容十分充足，包含全部 DLC 共计五大难度、九大章节，每个章节都有三个左右的主线关卡以及众多的支线关卡，其中还有许多与光荣其他作品相关的彩蛋内容。玩家可以不断重复挑战，击杀 BOSS 获取更强力的装备，不断提升难度挑战自我。“无间地狱”的爬塔模式更满足了追求极限的





玩家。

本作最大的特色便是灵活多变的动作系统。虽受到精力条的限制，但八大类武器以及上中下段的不同变化，复杂的招式派生将有限的精力发挥出无限的可能。除此外还添加了阴阳术、忍术等辅助性道具，五花八门的防具属性也对战斗提供了很大的帮助。PVP 模式下更是讲究玩家对于不同武器的理解能力。

以“《魂》系列”为框架加强的联网模式体验更加丰富，不仅包含了常规的合作讨伐任务和 PVP，死亡后遗留的“血刀冢”和家族势力战也成为了玩家提升实力的一部分。

包含了《东北之章》等 DLC 的完全版于 11 月 7 日推出并同步登陆到 Steam 平台。［文：六等星］



▶多人模式下强大的妖魔会更具威胁。

四女神Online 网络次元海王星

★★★☆☆ UCG评分：20

PS4 四女神オンライン CYBER DIMENSION NEPTUNE | 日版 | 2月9日
Compile Heart | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4



本作为萌系游戏“《海王星》系列”的外传作品。故事以原作四女神之一贝露喜爱的网络游戏《四女神 Online》为舞台，四名女神作为游戏内测成员登陆游戏，成为勇者打败魔王拯救世界。战斗以 4 人为一组，与 MMO 游戏相似，4 名队员可分别担当输出、肉盾、治疗以及辅助的职位。攻击方式分为普攻和消耗 SP 的技能攻击两种，通过普攻能积累觉醒槽使出强力的奥义。玩家可在据点整顿装备，然后前往公会接受任务，最后前往迷宫进行冒险，完成任务目标。本作依然继承了系列作品的特色，剧情以搞笑、玩各种游戏梗为卖点，在正统勇者冒险故事的外皮下，融合不少会让游戏玩家会心一笑的吐槽内容。［文：果汁］



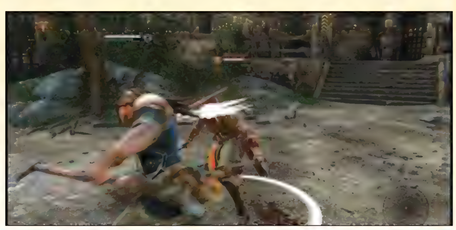
荣耀战魂

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 For Honor | 中文版 | 2月14日
Ubisoft | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



作为 2017 年育碧发售的原创新作之一，本作以冷兵器决斗为主题。玩家可以通过调整自己的攻击方向使出攻击、格挡、破防等多种战斗方式，在刀光剑影间见招拆招，出众的手感很好地表现出冷兵器攻击应有的厚重感。游戏易学难精，简单的操作方式底下有着犹如格斗游戏一般的复杂系统，但新手依然能通过多对一或者地形来让自己在与高手对决中占得一定优势。游戏有三个势力合计十二个英雄供玩家选择，每个英雄无论是招数还是操作方式都不尽相同，并对应着不同的战斗风格。后期还更新了六个新英雄，三大势力每个分别对应两个，给玩家提供了更多的选择。［文：三日月］



狙击精英4

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 Sniper Elite 4 | 美版 | 2月14日

Rebellion Developments | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作依然保持了系列的两大特色：狙击杀敌以及 X 光片一般的击杀回放。根据击中部位的不同，回放还会发生变化，其中不乏一些让男性玩家觉得“蛋疼”的部位。本作故事紧跟 3 代，玩家依然扮演隶属战略情报局的传奇狙击手卡尔·费尔伯恩，战场则转移到了 1943 年的意大利。虽然狙击枪依然是玩家的主要武器，但玩家可以使用其他种类的枪械。更大的场景使得玩家有更多的攻关路线可供选择，每个关卡有数量不等的军官，提前将其干掉可以让敌人提前撤退。场景中还增加了很多可供玩家攀爬的部分，玩家可以借此来获得高空优势，从而更加轻松地击杀敌人。而作为系列传统之一，本作依然保留了暗杀希特勒的关卡，并作为预定特典任务出现。［文：三日月］



萌萌2次大战(略)3

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 萌え萌え2次大戦（略）3 | 日版 | 2月16日

System Soft | 策略 | 对应机种：PS4/PSV



本作是一款玩法类似于《大战略》的萌系策略游戏，游戏取材自第二次世界大战，登场的女角色实际上是兵器拟人化后的形象，并且设计充满了兽耳、女仆、制服等的萌属性元素。本作收录了日本、美国、德国这些不同国家的剧情路线，在 ADV 模式当中，玩家可以与兵器少女们进行聊天互动，而在战略模拟的 SLG 模式中，玩家则可以带领兵器少女与敌作战，享受行兵布阵的乐趣。少女最多可装备 3 个武器，根据战况的不同，适用的武器也不一样，另外与前作不同，本作中只要靠近敌军母舰就能进行战斗，节奏更加紧凑。若是少女们在战斗中受到伤害，玩家还能在修理模式中通过亲密接触为其修复，体验多种互动福利。［文：三味线］



三国志13 威力加强版

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 三国志13 with 威力加强版 | 中文版 | 2月16日

Koei Tecmo | 策略 | 对应机种：PS3/PS4/Steam/XOne



《三国志 13 威力加强版》在《三国志 13》的基础上，加入了大量新要素，让游戏魅力更上一层楼。《三国志 13》的主题是让玩家成为三国时代的英杰，创造属于自己的故事。而本作让这种玩法变得更加自由，玩家可以扮演侠客、商人、山贼，即使是武将也被细分为使节、官吏、策士等多种身分。游戏还大幅扩充了结婚、生子、灾害、外族、流亡军等事件，并增加了三国后期的剧情。作为威力加强版必有的要素，这次的编辑功能不仅能编辑武将和势力，而且首次支持事件编辑，让玩家能够更加自由地改写三国历史。本作随后还登陆了 NS 和 PSV。PSV 版支持触摸操作，还能利用照相功能通过照片来生成武将。[文：纱迦]

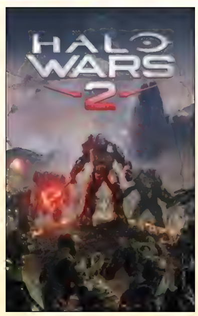


光环战争2

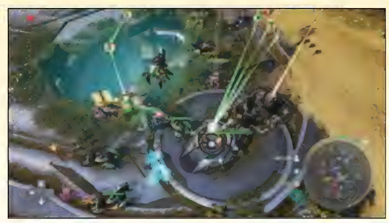
★★★☆☆ UCG评分：23

XOne Halo Wars 2 | 中文版 | 2月21日

Microsoft | 即时战略 | 对应机种：XOne



本作是以“《光环》系列”为题材的即时战略游戏《光环战争》时隔 8 年后推出的新作，由系列开发商 343 工作室和 Creative Assembly（代表作：《全面战争》、《异形 隔离》）携手开发。游戏的故事发生于前作的 28 年后，玩家扮演火灵号舰长卡特率领 UNSC 部队对抗新的星盟势力流放者。剧情模式共有 12 关，过场动画保持了前作的超高素质。除了剧情模式和多人对战模式外，游戏还收录了全新的闪电战模式，它将卡牌和即时战略结合起来，在很短的时间内就能分出胜负，为玩家提供了不一样的乐趣。在随后推出的《唤醒梦魇》DLC 中，游戏还追加了在线合作的塔防模式：终站枪林弹雨。［文：纱迦］



尼尔 自动人形

★★★★★ UCG评分：28

PS4 NieR：Automata | 日文版 | 2月23日

Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam



《尼尔 自动人形》是由神谷英树率领的白金工作室开发、史克威尔·艾尼克斯发行的角色扮演游戏，制作人为横尾太郎。本作延续了横尾的世界观设定，以《龙背上的骑兵》新宿结局后的地球为背景，讲述了红龙被击落的一万年以后，由人类创造的人造人战斗部队与外星人创造的机械生物之间的战争故事。游戏共计 3 条路线，A 路线和 B 路线玩家将分别操作 2B 和 9S 两位主角从各自的视角来体验同一段剧情，C 路线则是前两个路线之后的故事。本作采用了开放世界的设定，玩家可自由漫步在化为废土的都市中，除主线剧情外，游戏中还提供了 60 个支线任务，完成它们不但可入手不错的报酬，也会对本作的世界观、剧情方面有更深层面的理解。战斗系统带有明显的白金特色，2B 可使用 4 种类型的武器，每种武器都有一套专属的招式，非常有研究价值。另一方面，游戏也充分考虑到了玩家的需求，增设了简单难度与自动战斗的芯片，便于不擅长动作游戏的人也可以顺利地体验本作的剧情。玩家们在战斗之余还可以享受钓鱼的乐趣。



本作在 2017 年 5 月 2 日推出了一个付费 DLC，该 DLC 中玩家可挑战位于沙漠、水没都市和森林地带的三个竞技场，打通后可获得无法取得经验、降低等级等“奖励”。在水没都市的竞技场中，玩家更可以挑战 SE 社长松田洋佑和白金社长佐藤贤一，胜利后不但能入手社长造型的头部装备，甚至可以使用社长头部造型的弹幕，充分展现了本作的恶搞精神。

另外本作的中文版也已在 2017 年 4 月 27 日发售。［文：八重樱］



▶本作的BOSS战设计得各具特色，兼具难度与演出性，搭配上醉人的BGM，令人欲罢不能。

2017年度十佳游戏

◆塞尔达传说 旷野之息
◆地平线 零之曙光
◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
◆刺客信条 起源
◆重力异想世界完结篇
◆茶杯头
◆神秘海域 失落的遗产
◆RiME
◆马力欧+疯兔 王国之战
◆时光之帽



北山杉

《马利欧 + 疯兔 王国之战》、《茶杯头》攻略作者，《地平线 零之曙光 冰尘雪野》DLC 补完计划负责人

年度感言 自从在 3 月份玩到《塞尔达传说 旷野之息》后，这款作品就牢牢锁定了本年度本人心中第一名的宝座。而《地平线 零之曙光》则正好相反，直到游戏的后半段我才逐渐感受到了它的魅力所在，就像之前我在媒体大赏中写下的颁奖词：虽然有这样那样的缺点，但是它的确能够带来震撼人心的美丽。最后再说说《RiME》，虽然这款游戏被优化所拖累，不被很多人熟知，但在它不长的剧情中所展示出来的氛围以及深刻的寓意，理应得到更多人的认可。

超级机器人大战V

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | スーパーロボット大战V | 中文版 | 2月23日
BNEI | 策略角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



《超级机器人大战》25 周年纪念作的第二弹，共收录了 26 部机器人动漫作品，其中新作品有 6 部，分别是《Cross Ange 天使与龙的轮舞》、《机动战士高达 闪光之凯撒卫》、《机动战士海盗高达 骷髅之心》、《机动战士海盗高达 钢铁的 7 人》、《勇者特急队》、《宇宙战舰大和号 2199》。技能系统做了一定更改，加入了技能路线来开发特殊技能，玩家可自由搭配，培养出最强的机师。战斗系统中，我方每个单位都有一个额外指数槽，消耗额外指数槽，可以使用额外行动或额外命令。为了照顾《机战》新玩家，本作还有新手模式，此模式下没有 SR 点数获得条件，难度固定为一般，且剧情过关时可获得资金及 TacP 作为奖励。[文：乌冬]



魔女与百骑兵2

★★☆☆☆ UCG评分：20

PS4 | 魔女と百骑兵2 | 中文版 | 2月23日
日本一 | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4



本作是“《魔女与百骑兵》系列”的第二作，延续初代怪诞的黑暗童话风格，游戏依旧以残酷的视角去讲述了一对饱受“魔女病”折磨的姐妹花为寻求救赎而踏上旅程的故事。玩家需扮演姐姐身边的神秘玩偶百骑兵进行战斗，它不仅擅长魔法，同时也精通剑、斧、枪等多种武器，而最为特殊的能力，则是可以召唤小兵、炸弹、炮塔等特殊道具。百骑兵的连招由 5 段组成，玩家可以设定每段所使用的武器，根据次序的不同，武器的动作与 hit 数也会产生变化，此外，百骑兵还有 5 种各具特色的风格铠装可切换，玩法十分多变。本作的地图随机生成，每次进入都会有不同的感受。[文：三味线]



遥远的时空中3 终极版

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 遥かなる時空の中で3 Ultimate | 日版 | 2月23日
Koei Tecmo | 文字冒险 | 对应机种：PSV



本作可以说是光荣旗下第 1 部冠以“终极版”之名的乙女游戏。这部作品是以 PSP 平台的《遥远的时空中 3 with 十六夜记 爱藏版》为基础来进行重制的，囊括了《遥远的时空中 3》本篇以及其资料片《遥远的时空中 3 十六夜记》的所有内容。重制版在系统方面并未进行格外的调整，甚至连战斗时的角色立绘都保留当年 PS2 版的质量。主要的更改之处在于语音和 CG。以原班声优阵容为这可以用“庞大”来形容的剧本量进行重新配音，并且保留了过世的川上伦子为主角配的部分过场语音和战斗语音。同时把本篇里的 CG 进行了重新描绘，让画风更加符合当下的风格。[文：秋沙雨]



▶重制后地图上的角色建模比较贴近《金色琴弦》近几年的风格。

地平线 零之曙光

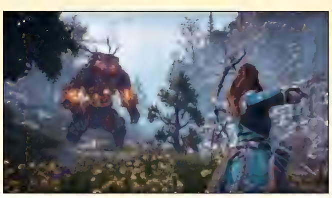
★★★★☆ UCG评分：25

PS4 | Horizon Zero Dawn | 中文版 | 2月28日
SIE | 动作冒险 | 对应机种：PS4

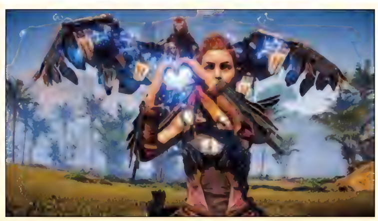


在推出了为 PS4 首发保驾护航的《杀戮地带 暗影坠落》之后，SIE 的第一方开发商 Guerrilla Games 开发了原创新作《地平线 零之曙光》，靠着迷人的画面风格和出色的背景设定迅速虏获了玩家们的心。

本作采用了近年流行的开放世界模式，以动作冒险为基础架构，但是加入了角色扮演游戏当中常见的装备更换、物品打造和角色升级系统，故事背景当中也融合了古典风格的弓箭射击和未来元素十足的机械生物，给人以耳目一新的感觉。这款游戏的故事发生在人类文明毁灭已久的 31 世纪，在过往的城市和荒野当中幸存的人类发展出了新的文明，组成了新的部落和民族。



玩家将扮演埃洛伊，一位并不知道自己生父母是谁的女孩，被原始民族诺拉族的流放者罗斯特抚养长大，并且从小就展现出了对于过去人类文明与技术的兴趣。当她在成年礼上失去了自己的养父之后，既是为了复仇也是为了探寻自己身世的真相，她踏上了探索末日后世界的道路，并最终发现了一个关乎到人类过往与现今命运的秘密。



游戏在正式发售之后，还通过更新增添了更高的难度和二周目的设定，以及更强大的武器和装备。随后游戏更是推出了 DLC“冰尘雪野”，增添了新的探索区域、全新的武器装备、新的技能树、新类型的敌人和全新的任务等等，并在随后发售了包含上述所有内容与游戏本体的《地平线 零之曙光 白金版》。[文：稀饭]



苦难 遗器之潮

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | Torment: Tides of Numenera | 美版 | 2月28日
inXile Entertainment | 角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



由成功开发了经典游戏《废土》的续作《废土 2》的开发商 inXile Entertainment 推出的《苦难 遗器之潮》是一款众筹作品，名义上是经典美式角色扮演游戏《异域镇魂曲》的精神续作，但因为没法获得后者使用的《龙与地下城》第二版规则中的“异度风景”设定授权，从而改为使用著名科幻 TRPG《遗器》（Numenera）的设定作为故事背景，讲述了一个失去记忆的无名者寻找自己身世真相的故事。本作的剧情深邃，设定庞杂而且文本量极大，但是没有中文版，游戏门槛颇高，可是在欧美得到了媒体的好评，不过也有核心玩家评价本作没有达到精神续作应有的高度。[文：稀饭]



2017年度十佳游戏



- ◆重力异想世界完结篇
- ◆尼尔 自动人形
- ◆仁王
- ◆高达VS
- ◆如龙 极2
- ◆深夜回
- ◆女神异闻录5
- ◆莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士
- ◆偶像大师 星光舞台
- ◆茶杯头

《重力异想世界完结篇》攻略作者、各展会采访记者

年度感言 2017 年让我满意的游戏基本上都集中在年初，特别是夹在各种大作中被不少人忽略掉的《重力异想世界完结篇》，对于我这眩晕耐性比较高的人来说无论游戏体验还是内容都一本满足，然而一想到可能没有续作了不免有点惆怅。《尼尔 自动人形》则算得上是我个人的年度剧本。《高达 VS》我是挺不情愿放上 10 佳的，但毕竟沉迷了挺长时间。《塞尔达》和《马力欧》原本在发售前很期待的，然而至今还没买 NS，只好看 2018 年能不能补上了。

三月 MAR

3月6日 任天堂向 NS 用户发送通知，确认五十岚孝司的全新作品《血污 夜祭》将会登陆 NS。

3月8日 根据 Crytek 官方声明，SEGA 欧洲和 Creative Assembly 宣布收购其位于保加利亚的 Black Sea 工作室。新工作室今后将更名为 Creative Assembly Sofia。

3月8日 于 3 月 7 日发售的育碧新作《幽灵行动 荒野》Xbox One 亚洲实体光盘版出现瑕疵，将全面下架召回，预计在 3 月中旬重新上架发售。

3月9日 顽皮狗宣布，于 2002 年加入工作室，现任工作室联合总裁 Christophe Balestra 即将离职退休。

3月9日 根据台湾商标网站显示，任天堂已经在台湾注册了繁体中文商标“超级马力欧 奥德赛”。



■约翰 · 卡马克

3月10日 因财务纠纷，约翰 · 卡马克将他的前雇主 Zenimax 告上了法庭并要求索赔超过 2250 万美元。

3月10日 电影《最终幻想 15 王者之剑》在国内上映。

3月13日 白金工作室创意总监 Jean Pierre Kellams 宣布离开公司，他曾担任《龙鳞化身》的创意总监。

3月17日 根据 PlayStation 日本官网显示，惟一在售的 500GB 版黑色 PS3（CECH-4300C）将于近日正式停产。

3月23日《超级马力欧酷跑》正式登陆 Google Play 商店。

3月30日《异星探险家》（ASTRONEER）主创 Paul Pepera 去世，年仅 31 岁。

3月31日 CD Projekt RED 宣布“《巫师》系列”销量超越 2500 万，其中《巫师 3 狂猎》占了总销量几乎一半。



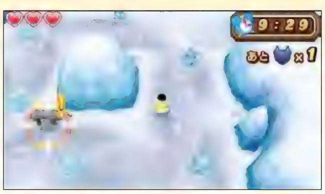
哆啦A梦 大雄的南极冰冰凉大冒险

★★☆☆☆ UCG评分：-

3DS | ドラえもん のび太の南极カチコチ大冒険 | 日版 | 3月2日
FuRyu | 动作冒险 | 对应机种：3DS



配合 3 月 4 日在日本首映的同名剧场版而推出的本作，剧情和剧场版原作一样，讲述的是跑去南太平洋巨大浮冰上避暑的大雄和小伙伴们，在意外发现了神秘的手环后，为了寻找手环的原主人而去南极又穿越回到 10 万年前所发生的一连串故事。游戏中，玩家可以操作哆啦 A 梦、大雄、胖虎、小夫和静香 5 名角色，在冰之遗迹进行迷宫冒险。角色有血量设定，冒险中除了与野兽等强敌战斗，也要小心针刺等陷阱造成的伤害，此外还有不少解谜要素，使用“秘密道具”还可以到更多的地方去探索。除了冒险，还有找相同物品、跑酷、射击、滑动拼图等诸多迷你游戏来再现剧场版中的场景。[文：马修]



1-2-Switch

★★☆☆☆ UCG评分：19

NS | 1-2-Switch | 日版 | 3月3日
Nintendo | 益智 | 对应机种：NS



《1-2-Switch》是 NS 的首发护航作品，同时也是一款用来展示 NS 各种独特玩法的作品。本作由 28 个通俗易懂、操作简便的小游戏组成，并且在游戏开始前还会有一段播片来演示游戏的玩法，上手难度极低。每个游戏通常至少需要两名玩家的参与，同时也提供多人组队模式来进行比拼。虽然小游戏的玩法各不相同，但都提倡玩家将视线远离屏幕，和同伴面对面分别操纵一支 Joy-Con 进行游戏。在游戏过程中，玩家需要最大限度地利用游戏提示音以及 Joy-Con 搭载的各种特性，如体感、HD 振动以及 IR 摄像头来输入指令以及接收游戏的反馈，继而完成游戏目标。[文：北山杉]



塞尔达传说 旷野之息

★★★★★ UCG评分：30

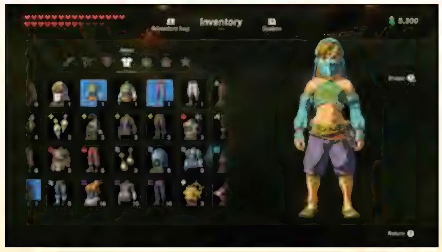
多机种

ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド | 日版 | 3月3日

Nintendo | 动作冒险 | 对应机种：NS/Wii U



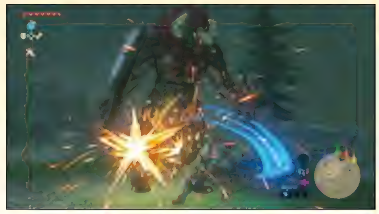
本作是在全世界玩家心目中拥有崇高地位的“《塞尔达传说》系列”的最新作。游戏以“完成度最高的究极系列作”为目标，在几经延期后作为任天堂新一代主机 NS 的首发游戏登场。和系列以往作品最大的不同在于，本作是一款开放世界游戏。游戏中的世界不仅广大，而且有着极高的自由度。在游戏初期获得滑翔伞后，这个广大的世界就会毫无保留地完全开放，玩家可以亲身到达地图内的任何区域，甚至直捣魔窟迅速通关。为了实现这个目标，开发者首先根据日本京都来设计 2D 地图，然后在此基础上将其慢慢 3D 化，最终打造出一款传世之作。



这个为玩家准备的冒险舞台不仅大，而且细节丰富。游戏中的 1 分钟等于现实中的 1 秒，昼夜光照会随着时间流逝而不断变化。游戏导入了天气变化，阴晴雨雪会对玩家的冒险带来各种影响，例如雨天时爬山容易滑落。广大的舞台还拥有丰富的地貌，高山、湖泊、火山、沙漠、雪地等应有尽有，在极端环境下玩家需要做好各种准备才能保证存活。



本作的耐玩度十分出色。主要内容包括 15 个主线任务、76 个支线任务、42 个祠挑战、120 个祠、900 个种子，还有更多秘密等待玩家去发现，全部完成至少需要 200 个小时。2017 年内，游戏还推出了两个 DLC，追加了生存挑战、大师难度以及大量的新装备和新祠，让游戏的耐玩度大幅上升。本作的中文版已于 2018 年 2 月 1 日推出，向所有玩家强烈推荐！［文：纱迦］



▶游戏中的武器耐久度都被设定为偏低，这使得战斗自始至终都很有压力。

超级炸弹人R

★★☆☆☆ UCG评分：-

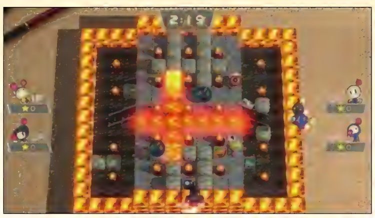
NS

スーパーボンバーマンR | 中文版 | 3月3日

Konami | 动作 | 对应机种：NS



本作是“《超级炸弹人》系列”时隔近 10 年的最新作，场景和关卡变得更加真实、立体，主要玩法依旧遵循系列传统，玩家需要在一张二维网格地图上不断进行移动，在躲避敌人攻击的同时寻找时机使用炸弹对敌人设下致命的陷阱。本作的内容十分丰富，共有 19 张不同风格的地图、27 名参战角色以及多种游戏模式供玩家选择。其中故事模式共分为 5 个章节，每个章节都有 8 个关卡和 2 场 BOSS 战，支持两名玩家合作闯关。除此之外，玩家还可在最大支持 8 人同屏游玩的多人对战模式以及线上模式中和好友进行对战。本作自带中文，是一款老少皆宜的合家欢类作品。［文：北山杉］



兰空

★★★☆☆ UCG评分：-

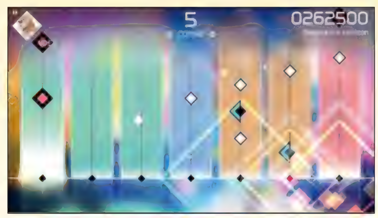
NS

VOEZ | 中文版 | 3月3日

Rayark | 音乐 | 对应机种：NS



本作是继《Cytus》、《Deemo》后，Rayark（雷亚）开发的第三款音乐游戏，本作移植自移动平台，不同的是 NS 版采用买断制，购入后即可享受所有内容，且价格上更优惠。游戏本体收入了超过 110 首曲目，不仅有 NS 版独占曲目，后续也随更新不断追加。《兰空》最大的特色是采用“动态轨道”式的下落玩法，让原本固定的音符跟随节奏发生变化，带来视觉和操作上的新鲜感。值得一提的是，虽然游戏仅支持触屏操作，不过在 2018 年 1 月 25 日发售的实体版，在原来数字版的基础上追加了按键操作，从而对应 TV 模式，让玩家们可以在大屏幕上享受本作的魅力。［文：哪尼］



新大开拓时代 来打造城镇吧

★★★☆☆ UCG评分：-

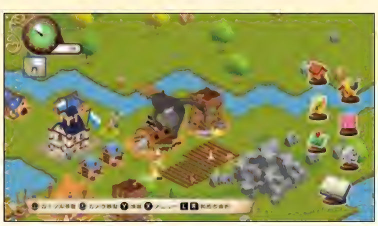
NS

新大开拓时代～街をつくろう～ | 中文版 | 3月3日

Arc System Works | 模拟经营 | 对应机种：NS



本作是 NS 首发作品之一，游戏支持中文。玩家需要将一片广阔的荒地开发成城镇，并将城镇不断扩大。可以指示开拓者们进行砍树、采石、狩猎、钓鱼等行为，行为中获得的材料可以用来建造各种建筑，如将原木加工成木材的锯木厂、纺织羊毛的织布坊、种植培育蔬菜的田地等，随着建筑物的数量增加，玩家也能做更多的事情。游戏中的动物可以成为宠物，有收集材料、协助狩猎、坐骑、帮助开拓者等各种作用。开拓中还可以使用发明卡，卡的种类有 290 种以上，有缩短作业时间、改良品种、助力开拓等各种作用。游戏有新加入的故事模式、5 种难度选择的生存模式和自由模式三个模式。［文：马修］



你裁我剪！斯尼帕

★★☆☆☆ UCG评分：-

NS

いっしょにチョキッと スニッパーズ | 日版 | 3月3日

Nintendo | 动作 | 对应机种：NS



支持中文的本作是 NS 的首发作品之一，游戏的主角——红色的斯尼帕与黄色的克利帕，是两个诙谐有趣、而且可以通过彼此剪切对方来改变对方外形的奇怪生物。游戏的关卡就是这两个家伙通过彼此剪切改变形态，来触发机关或进行某些操作，并进行合作，来完成关卡的谜题。两个家伙的有趣互动以及丰富的关卡，都是游戏的乐趣所在。玩家除了可以使用单个 Joy-Con 手柄进行单人游戏，还可以使用多个 Joy-Con 手柄与朋友一起玩。玩家各控制一个角色，与同伴互相裁剪，来进行合作解谜或对战，最多可以让 4 名玩家一起享受合作解谜的多人同乐的乐趣。11 月 10 日，本作还发售了增加 40 个新关卡和新模式的《Plus》版，已购买原版的玩家，则可以通过付费下载来获得追加的新内容。［文：马修］



超惑星战记0

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | 超惑星战记0 | 日版 | 3月3日
Inti Creates | 动作冒险 | 对应机种：3DS/NS



本作是FC时代的游戏《超惑星战记》的重制版，不仅对游戏的关卡和系统做出了更改，还追加了额外的故事内容，不过画面仍然保持了像素风格。游戏的玩法是探索加混合关卡的形式，让主人公的飞船降落在地图上的关卡入口就能进入。关卡数量很多，每个关卡的游玩方式也各异，混杂了横版过关、横版射击等FC时代的经典玩法。另外，游戏在推出之后不断追加联动DLC，目前公布的联动作品有《铲子骑士》、《桑塔》、《蓝色雷霆闪电枪》和《少女射击》，玩家可以在EX玩家模式里，用这些作品的主角进行探险，运用他们的特色能力玩转各种关卡和BOSS。[文：昴星团]



乐高 世界

★★★☆☆ UCG评分：24

多机种 | LEGO Worlds | 中文版 | 3月7日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是一款以乐高为主题的沙盒游戏，玩家可以对游戏中的环境进行随意的创造和破坏。游戏提供了不少能轻松改变沙盒场景的工具，破坏地形、复制积木、涂抹颜色等繁琐操作都能通过这些工具轻松完成。此外，本作提供了类似于主线剧情的普通模式，玩家需要在该模式下创造性地去完成NPC给予的各种任务。在一个星球上进行探索与完成任务能搜集到金砖，当金砖达到一定数量时便能够前往更多不同主题的星球继续冒险。游戏支持本地双人和多人联机游玩。除了PS4、XOne和Steam版以外，游戏于9月5日（美版时间）推出了NS版。值得一提的是，本作在提供繁体中文的同时，还提供了中文语音。[文：余烬]



幽灵行动 荒野

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 | Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | 中文版 | 3月7日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



和系列之前偏重线性流程不同，本作摇身一变成为了一款开放世界游戏。玩家依然扮演神秘的“幽灵小队”，组成四人小队前往玻利维亚歼灭国际贩毒集团“圣塔布兰卡”。玩家需要通过将贩毒集团的头目逐个击破，从下至上逐步瓦解这个集团。鉴于游戏类型的改变，玩家可以更加自由地选择适合自己的游戏风格。虽然和系列前几作相比，幽灵小队标志性的高科技装备基本全部消失，就只剩一台无人机，但玩家此次可以利用地形和战术来给自己创造优势。除了支持多人合作以外，在之后的更新中还加入名为“幽灵战争”的PvP模式，能给玩家带来不同于合作的游戏体验。[文：三日月]



未来卡 搭档对战 目标是搭档冠军

★★☆☆☆ UCG评分：-

3DS | フューチャーカード バディファイト 目指せ！バディチャンピオン！ | 日版 | 3月16日
Furyu | 桌面棋牌 | 对应机种：3DS



本作是以小学生中人气极高的对战卡牌“《未来卡 搭档对战》系列”游戏化的第二弹作品。主人公未门牙王和自己的好搭档——从不可思议之蛋中诞生的怪物“太阳之龙巴尔”，一起向“搭档对战”的世界最强称号“搭档冠军”发起挑战。在保持了“《搭档对战》系列”易于上手这一优点的基础上，本作还加入了系列中出场的最新角色与最新版规则，收录卡片种类达3400多种，前作中广受好评的动画演出也得到大幅加强，详实的教学功能让没有接触过该系列的新手也能很快熟悉系统。同时玩家还可以通过本地和网络这两种联机对战功能，随时随地寻找对手一较高下。[文：水无月]



闪乱神乐 桃射沙滩

★★★☆☆ UCG评分：22

PS4 | 閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH | 日版 | 3月16日
Marvelous | 动作射击 | 对应机种：PS4



本作是以“卖肉”和“打擦边球”为主题的“《闪乱神乐》系列”最新作，不过这次一改以往的3D动作游戏系统，变成了一款动作射击游戏。忍者妹子们也抛弃了以往的忍术对决的形式，穿上泳装用水枪来决一胜负。这次角色们的攻击方式取决于选用的水枪，可选用的水枪有机关枪、霰弹枪、榴弹炮等10个种类，玩家可以在其中选择两种进行比赛，此外还可以装备各种卡片给战斗带来各种支援效果。本作支持10人在线联机，联网之后可以进行5 vs.5的团队战或者10人大乱斗。游戏中的可选角色超过30人，而且后来还通过DLC增加了《死或生》、《一骑当千》等其他游戏中的联动角色。[文：宇宙人]



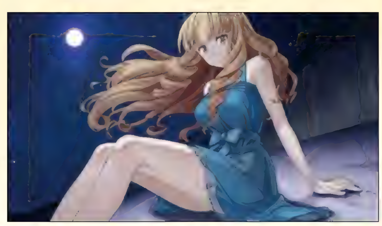
在世界尽头咏唱恋曲的少女YU-NO

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | この世の果てで恋を唄う少女YU-NO | 日版 | 3月16日
5pb. | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV



本作是1996年由ELF社制作的同名文字冒险游戏时隔21年的重制版，原作以其优秀的剧情、创意十足的系统和动人的音乐常年高居批评空间排行榜前三位。重制版在保留其引以为傲的剧情和系统的同时，对画面和音乐进行了全面重制，使游戏的观感更加符合如今的审美口味。值得一提的是，由于原作是18禁题材，因此5pb.对其中的H Scene和部分CG进行了修改，以符合主机平台的审查要求。游戏的剧情架构十分复杂，拥有庞大繁杂的主线剧情和分支路线，除前后两个篇章外，玩家在其他的大部分时间里需要利用独具特色的A.D.M.S系统反复进行穿越和探索，直到揭开隐藏在故事背后的巨大谜团。[文：北山杉]



漫画家出道物语 绘制美妙的漫画

★★☆☆☆ UCG评分：-

3DS | まんが家デビュ-物语 ステキなまんがをえがこう | 日文版 | 3月16日
日本Columbia | 益智 | 对应机种：3DS



本作与其说是游戏，倒不如说是个漫画教程软件。它是日本 Columbia 旗下“《憧憬女生收藏》系列”的职业体验作品之一，玩家能通过游戏来体验一位职业漫画家的创作之路。游戏提供了三种模式，故事模式中，玩家要从一名新入行的漫画家助手做起，一步步成长为职业漫画家；漫画创作模式则提供了多种方便的漫画工具，便于玩家在 3DS 平台上创作自己的漫画作品；画技磨炼模式下玩家亦可以进修自己的水平。另外游戏中还提供了多种素材效果，方便那些擅长剧情却不善于作画的玩家们。创作出来的作品还可以上传至 Miiverse 平台上，与同伴们分享。[文：八重樱]



2017年度十佳游戏



- ◆生化危机7
- ◆超惑星战记0
- ◆火焰之纹章 回响 另一位英雄王
- ◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
- ◆职业进化足球2018
- ◆火焰之纹章无双
- ◆邪恶深处2
- ◆勇者斗恶龙
- ◆勇者斗恶龙 II 邪灵之神
- ◆勇者斗恶龙III 传说的起点

苍穹

《The Evil Within 终极档案》负责人，《生化 7》、《火纹》攻略作者

年度感言 2017 年虽然购入了 NS，但是没有大段的时间填坑，因此十佳列表里也就没有《旷野之息》和《奥德赛》，这两款作品以及《异度神剑 2》都打算 2018 年再找时间补完。随着 UCG 新年改版，个人开始负责《岁月拼盘 怀旧别册》，再加上要为直播做功课，因此玩老游戏的时间又进一步增加。其实经典回顾主题类的杂志是我入职以前就想做的内容，工作 8 年总算是迈出了第一步。

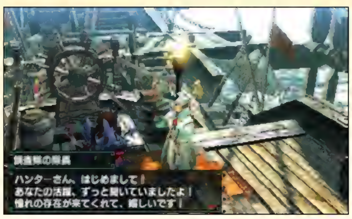
怪物猎人××

★★★★☆ UCG评分：24

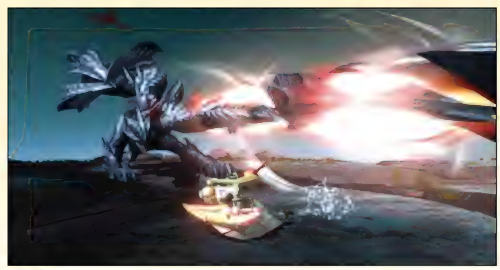
多机种 | モンスタ-ハンタ-ダブルクロス | 日版 | 3月18日
Capcom | 动作 | 对应机种：3DS/NS



本作是人气狩猎题材动作游戏《怪物猎人 ×》的资料篇，强化的内容包括狩猎风格、怪物和地图等。狩猎风格是这次强化力度最大的内容，除了有前作的集会、空战、武士道和攻击手外，再新增了勇气和炼金两种全新风格，其中勇气风格可以使用勇气模式来强化自身，使招式性能加强，炼金模式可以使用专用炼金术生产道具来辅助狩猎，而狩技方面则追加可强化同伴的 SP 狩技，这些新战斗要素使狩猎的方式更加多元化。新封面怪物天彗龙也因帅气的外形和招式受到不小的瞩目，它和另一只新怪物鏖魔角龙一起加入到核心怪物行列，和之前的封面怪物斩龙、电龙、泡狐龙、巨兽组成为本作的“六大天王”，除此之外，冰牙龙、影蜘蛛、岩龙、铠龙、老山龙等旧作品中的怪物也得到复活，怪物数量达到系列最多。地图增加了全新的遗群岭，复活的旧地图有砦、密林、沙漠 3 个，猎人的活动范围增加了不少。游戏在同年 8 月 25 日推出了 NS 平台的高清版，NS 版的显示模式有三种，分别是 TV 模式、桌上模式和携带模式，其中 TV 模式对应 1080P，根据连接的显示设备最高可达到 1920×1080 的分辨率，携带模式则为 720P，最高为 1080×720 分辨率。UI 针对 NS 的单屏做了不小改动，原本 3DS 两个屏幕的要素都整合到了一个屏幕里。联机方面，通过互联网除了可实现 NS 版之间的多人游戏外，还可以和 3DS 版一起游戏，而局域网联机则只对应同机种之间联机。[文：乌冬]







▶NS版画面的解析度提高了不少。

全明星无双

★★☆☆☆ UCG评分：21

多机种 | 无双群星大会串 | 中文版 | 3月20日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：PS4/PSV/Steam



本作是光荣旗下 ω-Force 制作的全新乱斗无双，近年来的人气角色都纷纷加盟，包含“《真·三国无双》、《战国无双》、《讨鬼传》、《工作室》系列”等多部作品，甚至《仁王》中的威廉以及“《忍龙》系列”的隼龙也加入其中。故事舞台是一个靠着奇迹之泉支撑的异世界，几名王的后人将与这些穿越而来的异界英雄一同拯救受到污染的奇迹之泉，根据玩家解锁的人物与选择路线区别，会有多达 15 个结局供玩家欣赏。战斗方面为了将风格各异的角色融合进同一部无双作品，本作系统进行了大规模的修改，战场勇气值系统需要玩家合理规划进攻路线，特有的无双狂热则极具爽快感与戏剧性，满足各个作品粉丝的需求。[文：六等星]



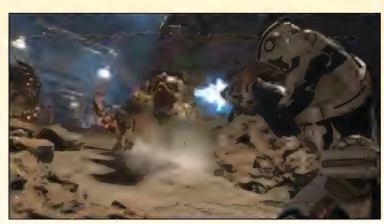
质量效应 仙女座

★★★★☆ UCG评分：26

多机种 | Mass Effect: Andromeda | 美版 | 3月21日
EA | 角色扮演 | 对应机种：PS4/XOne



本作是“《质量效应》系列”在 2013 年发售的谢帕德指挥官三部曲完结篇《质量效应 3》后首次推出的新作，故事时间线处于《质量效应 2》和《质量效应 3》之间，当银河系陷入了收割者带来的危机时，一支载满了银河系中各个种族殖民者的船队却开始向着没有被质量效应中继器所覆盖的仙女座星系进发，并且终于在 600 年后到达了目的地。玩家将会扮演人类殖民船上的新任探索者莱德（性别可选），为船队探索这片全新的家园。本作在保留经典元素的同时强化了地图规模和角色的动作元素，战斗体验远胜以往，但是因为出现了人物表情动画 BUG 等问题，最终评价并不高，工作室也因此被 EA 解散。[文：稀饭]



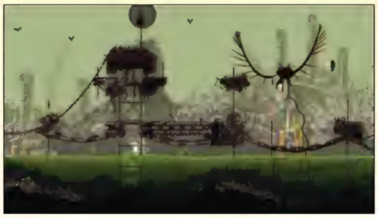
雨中世界

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 Rain World | 中文版 | 3月28日
Adult Swim Games | 平台动作 | 对应机种：PS4/Steam



一款 16bit 像素风格的高难度平台跳跃游戏，鼻涕虫一样的猫类动物是本作的标志之一，玩家需要控制它寻找食物以及避开致命的暴雨，不断爬过古代文明的废墟，躲避捕食者的猎杀，在灾难之中找到自己失散的家人。游戏中拥有 12 个不同的地区，多达 1600 个充满谜题和危险的房间，核心玩法是利用潜入与攀爬来躲避不断变化的捕食者攻击并利用环境为自己创造优势。另一方面在这个独特的生态环境下，玩家还要规划好自身有限的资源。不拘泥于攻略关卡，而是尝试融入进这个独特的世界之中。之后更新中还加入最多可容纳 4 人的多人竞技场，有竞技与沙盒两个游玩模式，40 张以上的竞技场地图，并加入了更多危险且独特的捕食者。[文：六等星]



蔚蓝倒影 幻舞少女之剑

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣 | 日版 | 3月30日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV/Steam



本作以现代的日本学园作为舞台，讲述女主角白井日菜子因脚受伤而不能跳最心爱的芭蕾舞，在邂逅神秘的双胞胎姐妹后，日菜子为了实现治疗脚的愿望而在异世界进行冒险。游戏最大的亮点是由岸田梅尔担任人设，女校的设定让玩家可以尽情欣赏各种各样的美少女。本作的流程分为学园生活与探索迷宫，基础框架是学园 AVG+ 迷宫探索 RPG。战斗系统为传统的回合制，但可通过消耗以太增加战斗角色的行动次数，也可以执行回复、防御等辅助行动，让战斗形势有利于我方。在学园生活部分，玩家可以攻略不同的美少女获得感情碎片，把这些碎片装备到技能上可以让技能发挥额外的效果。本作在 9 月 28 日推出了中文版。[文：果汁]



马力欧体育 超级明星

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS マリオスポーツ スーパースターズ | 日版 | 3月30日
Nintendo | 体育 | 对应机种：3DS



作为运动类题材的“《马力欧》系列”作品，本作总共收录 5 个体育项目，分别是足球、网球、棒球、高尔夫球和赛马。足球项目采取的是 11 人对 11 人的形式，每一方可以选择两位明星角色，剩下的人数会用杂兵角色进行填充。网球项目分为了单打和双打两种模式，《马力欧网球》中的玩法在该项目中得到了还原。棒球和高尔夫球更体现出了角色必杀技在这些运动中的重要性，而赛马则融入了马术与道具元素。游戏除了支持本地游玩外，还支持多人联机对战。此外，任天堂为本作推出了 90 款 amiibo 卡片，使用这些 amiibo 卡片并完成训练小游戏后能够提升相关角色自身的能力值。[文：余烬]



Re:从零开始的异世界生活 死与吻

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 Re:ゼロから始める異世界生活 -DEATH OR KISS- | 日版 | 3月30日
MAGES. | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV



人气轻小说 IP《Re：从零开始的异世界生活》进军游戏领域的第一弹，故事以露格尼卡王国举办的“美丽女王总选举”活动为开端，讲述在阴差阳错之下亲吻了作为冠军奖品的宝具的菜月昴不幸中了诅咒，心急如焚的他求救碧翠丝，却被告知解咒的惟一办法就是得到女孩子发自真心的亲吻，而且要对所有人保密诅咒之事。为了逃脱死亡的厄运，菜月昂决定在选举期间提升与心仪女孩的感情……本作中登场的女主角包括艾蜜莉亚、蕾姆、菲鲁特在内共计有 8 名，通过故事中弹出的选项，玩家可以帮助她们赢得选举宝座，提升女主角们的好感度，从而欣赏到各种不同的心跳结局。游戏的画风与动画版一致，并且收录了大量精美 CG。[文：三味线]



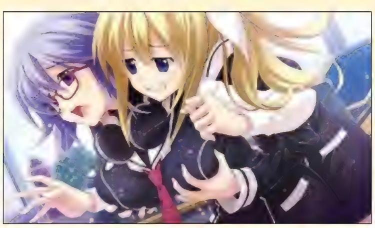
混沌之子 爱之亲吻

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 CHAOS;CHILD らぶchu☆chu!! | 日版 | 3月30日
5pb. | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV



本作是 5pb. 在 2014 年发售的文字冒险游戏《混沌之子》的资料片。不过相比起正篇充满悬疑和恐怖的剧情，本作的剧情则完全为粉丝服务，因此本作中有大量福利 CG 和“杀必死”情节。本作故事发生在正篇结局之后，被称为“新世代的狂气”的事件再次在涉谷发生，而身为新闻部部长的主人公对这些事情不再感兴趣，还过上了各种“现充”的生活。本作继续采用了系列特色的“妄想扳机”系统，即剧情中玩家可以选择往积极的方向或者消极的方向妄想，从而展开各种情节，以及引导剧情走向。此外还增加了 YES/NO 问卷选项，通过完成问卷来决定故事的分支和剧情的走向，攻略不同的角色。[文：宇宙人]



2017年度十佳游戏

- ◆苍难 遗器之潮
- ◆地平线 零之曙光
- ◆质量效应 仙女座
- ◆掠食
- ◆冤罪杀机 界外魔之死
- ◆迷城之光
- ◆画中世界
- ◆空洞骑士
- ◆茶杯头
- ◆XCOM 2 天选者之战



稀饭

《游戏·人》负责人、《地平线 零之曙光》攻略作者

年度感言

纵观整个 2017 年，我的个人口味进一步细化，常规的 3A 作品虽然也有玩，但却很少觉得有哪一部是值得一提的，反倒像是《苦难 遗器之潮》这类比较深的美式 RPG 和《画中世界》以及《空洞骑士》这样的精致独立游戏成为了我的心头好，类似的还有《迷城之光》。当年今年最大的惊喜还是《掠食》，在同步制作《冤罪杀机 界外魔之死》的 Arkane 再一次发挥了优秀的创意作出了突破，在这里再向大家安利一下。

四月 APR

4月1日 Oculus 宣布其联合创始人帕尔默·拉奇（Palmer Luckey）会在4月2日从Facebook离职。

4月1日 著名游戏外设厂商美加狮（Mad Catz）申请破产。

4月2日《女神侧身像》制作人山岸功典和“《最终幻想》系列”美术设计师上国料勇宣布Square Enix离职。

4月5日 针对球王马拉多纳认为Konami擅自在《职业进化足球2017》中使用了自己的肖像，Konami官方则表示他们的一切行动都是基于合同，合理合法。

4月6日 Atlus宣布《女神异闻录5》全球出货量突破150万，与此同时，“《女神异闻录》系列”总出货量也达到了650万。

4月9日《孤岛惊魂4》和《刺客信条3》的创意总监Alex Hutchinson宣布离职，值得一提的是，他之前还曾在EA任职，并参与过《孢子》以及《模拟人生2》的开发工作。

4月13日 任天堂召开直面会，直面会上公布了多款NS、3DS新作以及其发售日，其中《油彩军团2》的发售日确定为今年7月21日。

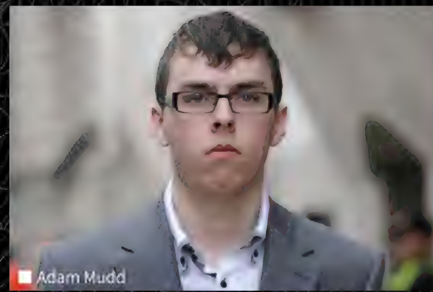
4月14日 任天堂确认NS在美国的首月销量超过了90.6万套，是公司史上销售速度最快的主机。

4月17日 Steam中国区用户突破了1800万人，位居全球第三，仅次于美国与俄罗斯。而在2016年这一年间其用户人数增长了91.7%，是所有地区中最快的。

4月17日 亚洲奥林匹克理事会与阿里体育在杭州宣布达成战略合作伙伴关系，在2022年举办的第19届杭州亚运会中，电子竞技将正式作为比赛项目。

4月28日 索尼公布财团2016财年财报，截止于2017年3月31日，PS4主机的全球出货量已经超过了6000万。

4月30日 曾攻击Xbox LIVE以及《我的世界》服务器等其他网络服务的黑客Adam Mudd被判入狱2年。


Adam Mudd

动感小子 重制版

★★☆☆☆ UCG评分：-

PS4 | PaRappa the Rapper Remastered | SIE | 美版 | 4月4日 | 音乐 | 对应机种：PS4



本作为PS平台1996年推出的《啪啦啪啦啪》的移植版本，以独特的视觉设计和说唱内容而著称，可算是目前音乐类游戏的开山鼻祖。玩家在游戏中将扮演一名说唱歌手，随着老师的节拍和屏幕上方的按键提示来秀出自己的饶舌。除了提示的按键外，玩家还可以根据节奏自由地按下按键，只要符合节拍便能获取更高的分数。游戏共计六个关卡，每个关卡的曲风以及歌词都各具特色，非常考验玩家的乐感。此外，游戏中风趣的动画演出也为游戏添色不少。移植后的PS4版拥有4K分辨率，16:9的画面，更加清晰的音乐，并根据主机以及DS手柄做出了许多人性化的调整，例如手柄的振动可以反映游戏中的节拍。[文：六等星]



加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏

★★☆☆☆ UCG评分：20

多机种 | 加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏 | BNEI | 中文版 | 4月6日 | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



本作是日本作家川原砾笔下两大轻小说IP《加速世界》与《刀剑神域》联合出演的一款动作角色扮演游戏，故事以巧妙的形式使得两个不同世界观的角色在相同时空下相遇，并且联手对抗来自千年之后的神秘敌人。游戏的玩法基于《失落之歌》但又作出了不少简化，针对两部作品分别设计了飞行与魔法、加速与心念的能力派系，同时兼顾了系统平衡性与原作还原度。玩家一次可以带领3名角色在雪地、草原、城市废墟等辽阔的场景展开探险，进行支线任务、刷怪升级、挑战强力的BOSS等活动。游戏最多支持16人联机冒险，也支持角色之间的PVP对战，获胜者可得到不同的奖励。[文：三味线]



子弹风暴 全副武装

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 | Bulletstorm: Full Clip Edition | Gearbox Publishing | 美版 | 4月7日 | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作为2011年游戏《子弹风暴》的重制版，乐趣主要集中体现在如何更加酷炫快速地击杀敌人：玩家杀得越快，方法越华丽，所能获得的分数就更高，分数则可以用在升级武器上。除了一般武器，玩家还可以利用脚踢以及能量鞭来帮助自己战斗。在原作的基础上，本作新加入了在一开始就解锁全武器的“Overkill”模式以及六个挑战地图。值得一提的是，预订了本作的玩家还可以扮演知名游戏角色“毁灭公爵”来进行游戏。这可不是单纯地换个皮肤而已，除了不同的语音演出以外，剧情也因“毁灭公爵”的登场而发生了不小的变化。[文：三日月]



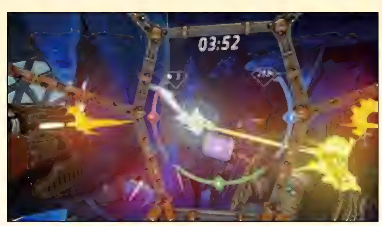
星血竞技场

★★☆☆☆ UCG评分：-

PS4 | Starblood Arena | SIE | 美版 | 4月11日 | 射击 | 对应机种：PS4，PS VR专用



本作是一款对应PS VR的太空题材的射击对战游戏，在沉浸度极高的VR全景3D画面中，与敌机展开太空激战。游戏中，玩家可以从9名个性的飞行员中选择一位，在主视点下操控他们各具特色的战机，在不同风格和大小的自由度对战场景中，挑战来自银河系各个角落的飞行员。随着游戏的推进，还可以对战机的机枪、导弹、护盾等武器装备进行定制。游戏拥有单人、组队、混战等多种模式，多人模式支持2～8个玩家匹配作战，其中组队由最多4名玩家来组队一决高下，另外游戏还有排名赛制的天梯模式。无论何种模式，通过不断的挑战来强化武器装备和自身技术，都是获取胜利的关键。[文：马修]



神巫女

★★★☆☆ UCG评分：20

NS | 神巫女-カミコ | 中文版 | 4月13日

FlyHigh Works | 动作冒险 | 对应机种：NS



本作是一款像素风动作冒险游戏，自带简体中文，讲述了 3 位被选召的巫女携带天神赐予的“三神器”，下界驱逐天魔、净化凡间的故事。游戏采用明亮鲜艳的画面配合精致的像素画风，勾勒出了一个美丽的幻想世界。游戏开始前玩家需要在 3 位巫女中选择 1 位来进行游戏，每位巫女都拥有不同的武器和特殊能力，在攻击方式上也各不相同。本作共有 4 座迷宫，每座迷宫最后都有一场 BOSS 战，玩家需要完成一系列解谜才能见到关底 BOSS。此外，在第 4 场 BOSS 战后还会额外进行一场最终 BOSS 战。一周目通关后游戏还会对各个关卡开启计时功能，供玩家进行速通挑战。[文：北山杉]

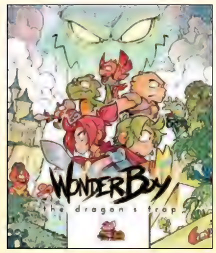


神奇小子 龙之陷阱

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 | Wonder Boy：The Dragon's Trap | 中文版 | 4月18日

DotEmu | 动作冒险 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



本作是《神奇小子 III 龙之陷阱》时隔近 30 年的重制版，在原作的基础上大刀阔斧地重制了画面和音乐，并且新增了一个女性主角，带给人耳目一新的感受。制作组还特地为老玩家添加了一个“复古”模式，玩家可以随时在新旧画面之间来回切换，BGM 也能替换成原版的 8-bit 风格，情怀满满。和原作一样，玩家需要扮演一位因受到恶龙诅咒而意外获得变身能力的勇者，为了解除诅咒而展开一场危机四伏的旅程。在冒险过程中，玩家最多可以在 5 种变身形态之间来回切换，每种形态都有不同的能力，配合本作丰富的道具以及装备系统，让玩家能够因地制宜地发挥出各种不同的战术。[文：北山杉]

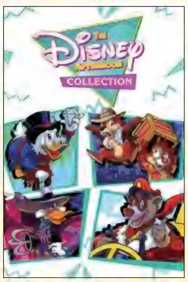


迪士尼午后合集

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | The Disney Afternoon Collection | 美版 | 4月18日

Capcom | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



《迪士尼午后》是迪士尼 TV 在 20 世纪 90 年代推出的动画栏目，由于播放时间是每天 15 点～17 点，由此得名。当时迪士尼与 Capcom 强强联手，为 FC 玩家带来了一系列根据动画改编的佳作，如今这些佳作集结起来以合集的名义登场。《迪士尼午后合集》收录了 6 款经典名作，它们分别是：《松鼠大作战 1·2》、《唐老鸭历险记 1·2》、《怪鸭历险记》、《航空小英雄》。虽然这 6 款游戏的画面并没有重新制作，但是加入了 REWIND 功能，让玩家能够回溯之前的操作。每款游戏都加入了时间挑战模式和 BOSS RUSH 模式，玩家可以上传自己的成绩和录像，也能欣赏排行榜上高手们的回放表演。经过重新绘制的游戏插画更是让老玩家爱不释手。[文：纱迦]



迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书

★★★☆☆ UCG评分：-

PSV | ダンジョントラベラーズ2-2 暗堕ちの乙女とはじまりの书 | 日版 | 4月20日

Aquaplus | 角色扮演 | 对应机种：PSV



本作之所以会冠以“2-2”的编号，是因为这个作品的故事背景建立在《迷宫旅人 2》的基础之上，这一基础则是：前作结局里主角一行人败于最终 BOSS 之手。在前作里战败的队伍角色们在本作里以“暗堕”的姿态登场，包括前作里一身学者气质的主角弗利德在本作里也变成了一个狂妄的正太，更别说那些画风可爱的美少女们了。游戏的系统依然是主视角探索迷宫的回合制战斗，当角色等级达到一定程度之后能够进行转职。在沿用前作系统的基础上加入了佣兵同伴和召唤魔物等新系统，同时还能够为同伴角色们购买服装。前作中的站位系统依然建在，让迷宫的探索更有战略性 [文：秋沙雨]



火焰之纹章 回响 另一位英雄王

★★★★☆ UCG评分：27

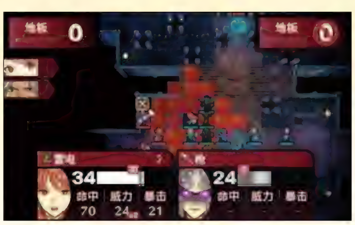
3DS | ファイアーエムブレム エコーズ もうひとりの英雄王 | 中文版 | 4月20日

Nintendo | 策略角色扮演 | 对应机种：3DS



本作是 1992 年发售的“《火纹》系列”第二作《外传》的完全重制版，同时也是系列首次官方中文化。原作是系列发展历史长河中最为异类的一款作品，对于我国的许多粉丝而言却恰恰是入坑之作，因此有不少情怀和回忆。

故事发生在与初代大陆隔海相望的瓦伦西亚大陆上，北方的利盖尔帝国向南方的索菲亚王国发起侵略，战火很快蔓延到大陆的每一个角落。面对反抗军的邀请，男主角阿鲁姆自愿出征为保卫国家尽一份力。另一方面，女主角赛莉卡则为了查明大陆发生的种种怪异现象，出发前往米拉神殿。双主角的两条剧情线同时进行，并于最终章会合一处是原作的一大特色。重制版为剧情加入了全新的设定，将世界观与《觉醒》等作品联系在了一起。此外还有新角色、新故事和追加的第 6 章，通关后也能继续游玩。





系统方面，原作就有的许多特立独行的设定都得到了保留，包括大地图自由移动、洞穴迷宫重复探索、消耗 HP 发动魔法、独特的转职机制、魔战士无限转职、魔物低几率掉宝、男女主角并行的流程推进方式等等。此外，重制版还新增了战技系统、武器炼成、支援对话、米拉齿轮、支线任务等全新要素，令战略性和耐玩度都得到了提升。原作中一些不合时宜的细节都得到了修改，AI 的行动规律和关卡设计也都大幅调整，保证了战斗的难度。既能让新玩家体会到原作的独特魅力，也能让老玩家保持新鲜感并勾起往昔的美好回忆。[文：苍穹]



▲除了精良的过场动画外，主线全程语音和重新编曲的 BGM 让本作堪称一场听觉盛宴。

2017年度十佳游戏

- ◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
- ◆塞尔达传说 旷野之息
- ◆异度神剑2
- ◆尼尔 自动人形
- ◆火焰之纹章 回响 另一位英雄王
- ◆光辉历史 完美编年史
- ◆怪物猎人××
- ◆地平线 零之曙光
- ◆茶杯头
- ◆超级机器人大战V



三味线

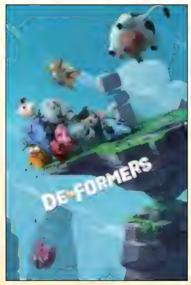
“N+ 应援团”栏目主持，《刀剑神域》、《失落之子》攻略作者

年度感言 作为一名喜欢读故事的人 2017 无疑是丰收的一年，因为无论是《DQ11》还是《异度 2》，都以其独具魅力的幻想世界观深深地打动了我，这种进入一个新世界、体验一段精彩人生的体验，也正是本人一直坚守游戏领域的动力所在。开放世界是近年游戏界的热门，不过本人却一直难以体会到此类型作品的乐趣，直到我玩到了《旷野之息》，才发现自己的脸已经被打肿，原来这世界上还有一种游戏体验叫做：你不知道接下来要做什么但内心就是很兴奋。

变形怪物

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | Deformers | 美版 | 4月21日
GameTrust | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作的开发商是此前为 PS4 打造了独占大作《教团 1886》的 Ready At Dawn，不过在《教团 1886》遭遇口碑滑铁卢后，他们却推出了这款充满了魔性和贱萌的跨平台游戏。《变形怪物》的核心游戏机制是多人在线对战，玩家扮演的是一个个圆球形的变形怪物，能够通过改变自己的身体形状来发动冲刺、扁平化和跳跃等动作，还可以吸收物品来获得额外的增益。游戏提供了三个模式，其中“死斗”和“团队死斗”的目的都是把对手撞下平台，而“玩个球”模式则是让玩家用这些角色来进行一场足球比赛。游戏支持最大 8 人联机和四人分屏对战，很适合用于派对同乐。不过本作 Steam 版没有登陆国区，国内玩家只能买家用机版。[文：稀饭]



逃生II

★★★☆☆ UCG评分：24

多机种 | Outlast II | 中文版 | 4月24日
Red Barrels | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



保持了前作的精髓，本作依然是第一人称生存恐怖游戏。这次的舞台设置在亚利桑一带的索诺拉沙漠，玩家扮演的调查记者布莱克·兰格曼将使用手中的录像机记录下被邪教侵占的村子中种种恐怖的产物。游戏中玩家没有任何战斗的手段，只能在特定场景防御敌人攻击，或者利用躲在储物柜内、跑跳或爬坡等方式逃离村民的追杀，此外还要考虑人物的体力限制，并不能像前作一样一路狂奔。具有夜视功能的录像机是玩家手中仅有的装备，电池电量管理系统依旧保留，在前作夜视功能的基础上还添加了变焦、检测噪音等功能，之前拍摄的作品也可以反复浏览。本作在 2018 年年内将会登陆 NS 平台。[文：六等星]



狙击手 幽灵战士3

★★☆☆☆ UCG评分：—

多机种 | Sniper: Ghost Warrior 3 | 美版 | 4月25日
CI Games | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



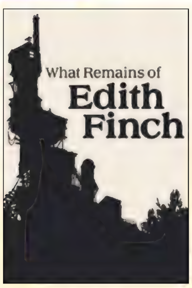
玩家在本作中扮演美军狙击手乔纳森·诺斯，奉命前往格鲁吉亚消灭当地的恐怖分子。和系列前两作相比，本作变成了一款开放世界游戏。更大的地图、更加真实的昼夜以及天气变化使得玩家完成任务目标的方式和途径都增加了不少。游戏还首次引入无人机，玩家可以利用无人机来标记敌人位置。地图变大的同时玩家的移动手段也得到了进一步的提升。除了交通工具外，玩家还可以通过跑酷以及攀爬来到达一些正常情况下不能到达的地形。作为本作的卖点之一，在远距离狙击敌人的过程中，玩家还需要考虑弹道、风向、天气以及目标实际位置来调整自己的瞄准。除此之外玩家还可以通过升级和改造来调整武器的威力。[文：三日月]



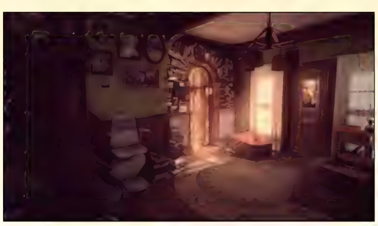
艾迪·芬奇的记忆

★★★★★ UCG评分：-

多机种 | What Remains of Edith Finch | 中文版 | 4月21日
Annapurna Interactive | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作的开发商是在 PS3 时代创作出了艺术风格浓重的冒险游戏《未完成的天鹅》的 Giant Sparrow，他们在本世代继续走上了强调叙事与剧情演出的路线，最终打造出了这款在 2017 年的 TGA 大奖上荣获最佳叙事奖的佳作：《艾迪·芬奇的记忆》。这是一款近年流行的步行模拟风格作品，完全以叙事为中心，让玩家通过探索芬奇家族的大宅，了解到他们所遭遇到的奇特诅咒，并知道为何如今整个家族只留下了一位幸存者——也就是玩家所扮演的主角。虽然流程不长，但游戏通过不同的风格展现了不同家族成员的记忆，从而丰富了游戏的玩法和观感体验，而且本作还自带简体中文哦！[文：稀饭]



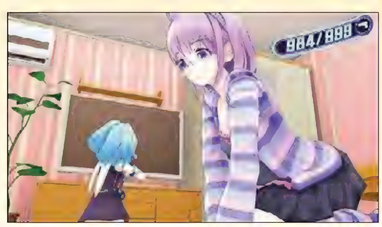
枪枪小妖精

★☆☆☆☆ UCG评分：-

PSV | ガンガンピクシーズ | 日版 | 4月27日
Compile Heart | 动作射击 | 对应机种：PSV



本作是由 Compile Heart 开发的原创动作射击游戏。游戏中玩家操作的是来自外星的两位妹子，她们为了解决自己星球沟通不足的问题，奉命来到地球潜入到一个女生宿舍中进行调查。但是地球人的身体对她们来说是非常巨大的，因此她们要躲过人类的视线，潜入某位角色的房间中进行各种调查。玩家不仅不能被人类发现，还要躲过房间内的负能量，以及跟人类看不到的小异形战斗，每一章都会接到不同的任务。玩家可以用手上的枪向房间里的人发射“开心子弹”改变她们的心情，从而引出更多的情报。每个章节最后还会进入“乙女镇压战”跟巨大的人类战斗，结束之后还有入浴的福利画面。[文：宇宙人]



放逐选举

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 | 追放选举 | 日版 | 4月27日
日本一 | 文字冒险 | 对应机种：PS4/PSV



残缺的记忆以及一无所有的空间，在只有12人生存的世界里，出现在主角面前的是一个奇妙的人偶，它所提议的游戏是名为“交流”的互相残杀。本作以3天1次的死亡游戏“选举”为主题，讲述主人公一条要因为妹妹成为了这个死亡游戏的第一个牺牲者，而下定决心向陷害过他妹妹的参加者进行复仇。选举有着一套自己的规则，在选举开始前参赛者可以主动报名成为候选人，候选人需要指定一个对手，成为对手的参赛者不能让其他人知道自己是对手。没人主动成为候选人时，候选人与对手都是随机指定。玩家需要在选举开始前与另外9名参赛者交流，通过欺骗、交涉、利用等方式实行自己的复仇计划。[文：果汁]



方块创造者DX

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | キューブクリエイタ-DX | 日版 | 4月27日
Arc System Works | 动作冒险 | 对应机种：3DS



本作是2015年发售的3DS游戏《方块创造者3D》的续作。玩家在高度自由的方块世界中，建造自己的各种场景建筑，制作解谜关卡时不同的方块还会发挥不同的性能。而在冒险探索中，收集到的素材可以拿来打造武器并用其战斗，击倒的动物和怪物还可以驯化成自己的宠物或坐骑。无论是在拥有森林、沙漠、热带等舞台冒险的生存模式，还是任由玩家脑洞大开地进行创造的创意模式，都可以与线下和网上的好友们一起玩，此外还可以将自己创造的世界通过“大家的广场”上传到官服并与其他玩家们分享。7月26日，官方还为该作推出了增加新皮肤、新主题和新世界等新要素的免费更新。[文：马修]



龙珠英雄 究极任务X

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX | 日版 | 4月27日
BNEI | 桌面棋牌 | 对应机种：3DS



这款集换式卡牌游戏是2010年的街机游戏《龙珠英雄》的移植版。本作收录了多达240名“《龙珠》系列”的角色，可使用的卡牌数量达到了3300张。玩家需要使用手中的角色卡牌来组成最大人数为5人的队伍，从而来挑战各种各样的任务。与街机版相比除了加入了更多的卡牌外，本作还新增了可以体验原创剧情的“终极英雄模式”，以及利用卡牌来创作原创任务的“终极创造模式”。终极英雄模式能让玩家穿梭于现实世界和《龙珠英雄》的世界，并展开拯救两个世界的冒险，而终极创造模式则允许玩家通过擦肩和网络通信来游玩到其他玩家创作的任务。[文：余烬]



小小噩梦

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | Little Nightmares | 中文版 | 4月28日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



BNEI在PS4平台推出的一款风格独树一帜的横版解谜类游戏，玩家扮演一位身穿黄色雨衣的小孩，在名为“胃袋”的巨型游轮中穿过重重障碍并寻找逃离的方法。游戏略带恐怖色彩，画面表现层面故意采用了孩童的视角，无论是场景内的物体还是敌人都呈现出格外巨大的形态。对于种种诡异的存在制作方并没有明确点名由来，而是将想象的权力交给了玩家自己。游戏中设置了三种收集要素，奖杯方面设置有1小时无死亡通关的杯，难度不低。本作还启动了名为“胃袋的秘密”的DLC补完计划，现已推出两弹DLC，第三弹会在2018年初发售。DLC可单独购买，玩家也可以购买季票享受更优惠的价格。[文：八重樱]



马力欧赛车8 豪华版

★★★★★ UCG评分：28

NS | 玛利欧赛车8 豪华版 | 中文版 | 4月28日
Nintendo | 竞速 | 对应机种：NS



作为Wii U平台《马力欧赛车8》的加强版，NS上的本作收录了原版本篇和DLC的所有内容，并追加了6名新人物和2件新道具。在系统上，双道具系统的回归以及究极迷你加速的加入使得本作的竞技性进一步加强，全新的智能驾驶和自动加速则让新手玩家也能快速上手游戏。在玩法上，本作为所有的对战模式加入了专用地图，与原版相比还加入了4种新的对战玩法（其中3种玩法在之前的作品中有出现）。得益于NS的特性，游戏不仅支持在线多人游玩，还支持本地2~4人分屏游戏。而在NS的主机模式下，本作的画面能够达到1080p和60帧（四人分屏时为30帧）。通过之后的更新，本作追加了对简繁中文的支持。[文：余烬]



2017年度十佳游戏

- ◆遥远的时空中3 终极版
- ◆尼尔 自动人形
- ◆英雄传说 闪之轨迹III
- ◆如龙 极2
- ◆伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
- ◆.hack//G.U. 最终编码
- ◆不义联盟2
- ◆万物诞生之日
- ◆秋叶原之击
- ◆生生不息



《英雄传说 闪之轨迹III》攻略负责人

年度感言 比起家用机的热门大作，今年最让我满意的还是光荣卖的这一波乙女情怀。《遥远的时空中3终极版》光是没有因为声优过世而把望美的声优换掉这点就足以让我给它打满分，原作里只有部分语音的地方这次重制时还进行了重录（也许是为了不让前后的音质变化太大），从《遥久5》开始八叶声优阵容换人之后也就只有在老作品里才能欣赏到这阵容的配音，但是在《遥久5》之前的剧本都不是全语音，所以这次的《遥久3终极版》在各种意义上都十分让人满意。

五月 MAY

5月2日 国外粉丝的自制2D版《塞尔达传说 旷野之息》开放下载一周后被任天堂官方要求下架。

5月3日 “《植物大战僵尸》系列”开发商PopCap遭受裁员。

5月5日《火箭联盟》在Steam中国区正式下架。

5月5日 PC防盗版措施之一的Denuvo加密最新版被完全破解。

5月7日 著名球星马拉多纳和Konami达成庭外和解，并将担任《职业进化足球2017》的系列大使。

5月9日 轻小说《Gosick》官方博客发布消息称其插图作者、日本漫画家武田日向因病已于2017年1月去世。

5月10日 微软HoloLens正式在中国开启预订。

5月11日《真·三国无双8》中文官网上线。

5月13日 在推送修正补丁后，IGN将PC版《掠食》评分从4分改为8分。

5月15日 完美世界宣布《星际战甲》主机版国服即将在今年7月24日关闭，运营时间仅仅维持了一年半。



《Gosick》

5月17日 Netflix将制作《巫师》改编电视剧，原作者Andrzej Sapkowski将会作为电视剧的创意顾问监督制作，具体播出时间暂时未定。

5月18日 谷歌公布Vive系列新型无线VR头戴显示器，除了搭载VR平台“Daydream”，还将使用名为“World Sense”的位置追踪技术。

5月21日 宫崎骏宣布再再再次复出，并正在筹划动画长片，预计3年后完成。

5月23日 微软宣布，Xbox One新型号主机“天蝎”将会在2017年推出国行版。

5月23日 微软官方宣布，Xbox Game Pass服务（简称XGP服务）将会在今年6月1日正式上线。

5月23日 Rockstar宣布《荒野大镖客 II》延期至2018年春季。

5月25日 国行PS4 Pro价格公布，价格为2999元，6月7日正式发售。

5月30日 PS3在日本正式停止出货。

掠食

★★★★☆ UCG评分：26

多机种 | Prey | 中文版 | 5月5日

Bethesda | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作的故事发生在和我们现实截然不同的另一个世界线，玩家扮演失去记忆的摩根·余，在过去“自己”的带领下，在大型太空站塔罗斯一号上为逃出生天和未知敌人“风暴异魔”战斗并逐步接近隐藏在其记忆背后的真相。形态各异、能够拟态甚至控制无机物的风暴异魔成为了玩家最大的敌人。除了武器，玩家还可以利用超能力来辅助自己战斗，能力从瞬间移动、浮空到变成一个杯子应有尽有。配合四通八达的室内场景，可供玩家选择的过关路线数不胜数。然而随着超能力的不断解锁，玩家会渐渐“成为”风暴异魔的一员，是保持人类之身还是成为怪物全由玩家自己选择。[文：三日月]



NBA游乐场

★☆☆☆☆ UCG评分：17

多机种 | NBA Playgrounds | 美版 | 5月9日

Mad Dog Games | 体育 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



本作和之前同样走街球路线的《NBA Jam》以及《NBA Street》类似，用夸张搞怪的方式来展现NBA球员在街球场上的风采。游戏以2V2对抗为主，共分为友谊赛、锦标赛和线上赛三种比赛模式，玩家可以通过拆包的方式来随机获取上场球员。在锦标赛模式下，玩家总共要在6个地区进行24场比赛，比赛的难度会随地区的解锁而逐渐提升，其中每场比赛都有一个技巧任务，每完成一个地区的任务便能解锁一颗专属篮球。此外，开发商于2018年1月4日发布了本作的加强版，增加了玩家可获得的球星数量和锦标赛场次，此前买过原版的玩家可以在商店内免费获得。[文：北山杉]

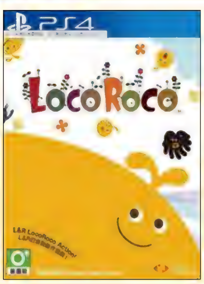


乐可乐可 重制版

★★★★☆ UCG评分：—

PS4 | LocoRoco Remastered | 中文版 | 5月9日

SIE | 动作 | 对应机种：PS4



2006年夏索尼在PSP平台推出了趣味游戏《乐可乐可》，凭借着创意玩法与洗脑的音效获得玩家一致好评。时隔11年之后，索尼又将本作高清移植到了PS4平台，玩家将控制着一大群喜好和平的可乐可乐们从讨厌的毛杂大军手下保卫美丽的世界。游戏共计5个世界，每个世界中又设置了8个关卡，玩家除了要不断壮大乐可乐可的队伍之外，还需要寻找皮克果以及拯救每一关中的三个姆依姆依，全部拯救的话可获得奖品。本次重制版支持PS4 Pro的4K分辨率，并配合DS4手柄的使用更新了操作方式，此外购买港版的话还自带中文字幕。港版售价仅为108港币，值得玩家入手。

[文：八重樱]



进击的巨人 死地逃脱

★★☆☆☆ UCG评分：-

3DS | 進撃の巨人 死地からの脱出 | 日版 | 5月11日

Koei Tecmo | 文字冒险 | 对应机种：3DS



本作改编自漫画家谏山创所创作的人气作品《进击的巨人》，是一款以脱出为主题的文字冒险类游戏，玩家需要扮演被困在古城中的调查兵团的一员，在失去装备并且四处都是巨人的绝望环境下，一边解谜一边探寻离开古城的方法，有时还要拯救陷入危机的同伴。游戏中，当角色们遭遇危机时，有时会出现带时间限制的选项，玩家的选择或许会决定角色的生死，而在安全的环境里，则可以交流探索中获得的话题，若与伙伴的羁绊够高，还能进入特殊的“突破时间”模式，观赏特殊剧情。本作的解谜需要利用到“神经连接”系统，玩家可以通过同伴之间的互动，获知破解机关的方法。

[文：三味线]



机甲狂潮

★★☆☆☆ UCG评分：19

多机种 The Surge | 美版 | 5月16日
CI Games | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



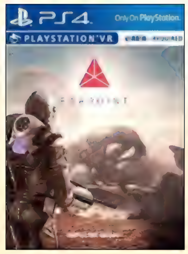
由曾开发过《陷落之王》的 CI Games 带来的这款科幻动作游戏，讲述了一名身陷在废墟中下体残疾的安保人员，通过外骨骼装甲消灭危险的丧尸同事以及失控的机器人，推翻母公司乌托邦阴谋的故事。本作仍旧模仿了“《魂》系列”的框架系统，只不过将舞台搬到了未来，共有 5 大场景供玩家探索，地图设计错综复杂，探索要素丰富。战斗方面依旧以近战为主，玩家需要使用形形色色的机械工具作为自己的武器，每把武器的都有专属的战斗风格，防具方面则是通过不同的芯片附加特殊属性，仅保留了防御这一基本数值。战斗中通过处决敌人拆解肢体获取装备是本作最大的亮点。[文：六等星]



遥远星际

★★★☆☆ UCG评分：20

PS4 Farpoint | 中文版 | 5月16日
SIE | 主视角射击 | 对应机种：PS4，PS VR专用



《遥远星际》是专为 PS VR 开发的科幻大作，和其他 PS VR 专用游戏相比，《遥远星际》毫不妥协，为玩家奉献了一款堪比传统 FPS 的硬核游戏。故事发生在遥远的未来，主人公一行在木星附近被虫洞传送到未知星球，最终发现了隐藏其中的惊天秘密。游戏提供了多种操作，其中标准操作能让玩家有如真实射击一样瞄准开火，配合枪型射击控制器后更是能获得极佳的体验。游戏中共有 5 种主武器登场，部分还能使用特殊弹药。其中狙击枪的操作可谓别出心裁，这是只有 VR 才才能获得的体验。当玩家完成了剧情模式的 8 关之后，还可以尝试高难度的奖牌挑战。游戏还支持两人联机合作，合作关卡是全新设计的。游戏发售后的更新也十分给力，之后还推出了国行版。[文：纱迦]



不义联盟2

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 INJUSTICE2 | 美版 | 5月16日
WB Games | 格斗 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



《不义联盟 2》的战斗系统承接《不义联盟》初代的风格，并在此基础上加强了演出效果，哪怕是格斗游戏新手也能很快地上手。除此之外本作还引入了盔甲系统，通过用游戏里的金钱购买或者战斗胜利获得的“母盒”可以为角色抽取盔甲部件，玩家不仅能够根据角色特性来为他们搭配各种各样的盔甲，还能够自己编辑盔甲的颜色。游戏的剧情承接前作的结局，这次还加入了超级女孩、蓝甲虫、火风暴等角色，描绘两方超级英雄势力的斗争以及他们对抗天外来客布莱尼亚克的战斗。同时本作还引入了多结局设定，根据玩家在最终章所选操作角色，游戏就会进入不同的主线结局。[文：秋沙雨]



战斗运动 翻转

★☆☆☆☆ UCG评分：18

NS バトルスポーツ　めく～る | 中文版 | 5月18日
Nintendo | 动作 | 对应机种：NS



本作是一款多人大乱斗类型的游戏，在战斗开始前，玩家需要各自挑选一种代表色，随后在一张二维网格地图中进行对战。玩家每进行一次跳跃，便会将脚下固定范围内的格子翻转为自己的代表色，在有限时间内占领色块面积最大者便能获得胜利。除了比拼色块外，丰富多样的地图是本作的一大亮点，玩家可以利用地图中的固定设施和道具来增强自己的实力、干扰对手的发挥，一些地图甚至还能模拟自然灾害，对场地内所有玩家的行动造成干扰，这就给予了玩家足够的空间来制定不同的战术。另外，本作虽然最多支持 4 人线上或者线下联机对战，但线上联机质量并不理想。[文：北山杉]



罪恶装备 未知次元 启示者2

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 GUILTY GEAR Xrd Revelator 2 | 日版 | 5月25日
ARC SYSTEM WORKS | 格斗 | 对应机种：PS4



本作为人气格斗游戏“《罪恶装备》系列”的最新续作，与前作《启示者》相比调整了平衡性，大受好评的网络模式也经过改良，变得更为便利。老角色追加了新技能，新增角色“Answer”与人气老角色“梅喧”，总参战角色多达 25 名。游戏搭载教学模式与能轻松使出必杀技和连段的新手操作模式，即使是格斗新手也能较易上手。拥有“播片”般体验的故事模式也新增了不少内容，并且收录了介绍系列作故事内容的项目，即使是第一次玩本作的人也不用担心看不懂故事。对于购买过前作的玩家来说，只需要 2000 日元便能让前作直接升级为本作，后续也会通过免费的形式更新故事剧本。[文：果汁]



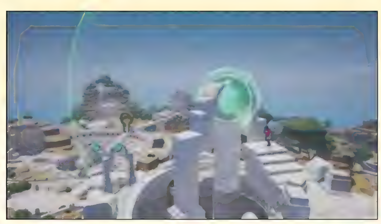
RiME

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 RiME | 美版 | 5月26日
Grey Box & Six Foot | 动作冒险 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



这是一款拥有浓厚文艺气息的作品，优美的画风配上动人的音乐让玩家在游戏世界中流连忘返。游戏共分为 5 个章节，每个章节的风格和景色各不相同，主线剧情讲述了一个小男孩在一座布满了许多神秘古迹的荒岛上醒来，为了逃离这个地方而展开一段奇妙的冒险之旅。在旅途中，玩家将随男孩一起了解到他的身世以及整座荒岛背后所隐藏的真相。游戏玩法虽然以解谜为核心，但大多数谜题并不难。此外地图中还有许多隐藏的收集品等待着玩家去发掘，集齐全部收集品后不但能得到对应的奖杯 / 成就，还能在一定程度上影响游戏的结局，让玩家对剧情中一些更深层次的隐喻了解得更加透彻。[文：北山杉]



十三号星期五

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | Friday the 13th: The Game | 美版 | 5月26日
Gun Media | 动作 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



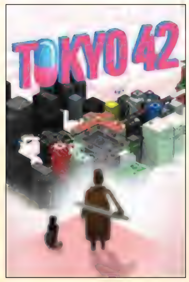
改编自同名著名恐怖电影的本作，游戏形式却是不对称的多人联机对战，支持最多 8 人同时进行游戏。玩家当中的一人扮演电影当中的标志性反角杰森，而且可以从数个杰森的皮肤当中选择一个，皮肤的造型来源于电影原作系列当中的不同作品，而且有着不同的优势和弱点。其他玩家扮演水晶湖营地的巡逻员，需要通力合作来去存活一定时间，或是完成的特定的任务来去“击败”杰森。当然玩家们也可以尝试合作击杀杰森来达成“史诗级胜利”，但难度极高。游戏上市之后获得了较低的评价，媒体反映作品整体品质较为粗糙，家用机版还存在难以配对到玩家的问题，白白浪费了好题材。［文：稀饭］



东京42

★★★★☆ UCG评分：21

多机种 | Tokyo 42 | 美版 | 5月31日
Mode 7 | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



靠着极简风格的低像素画面和独特的等距视角，《东京 42》在刚公布的时候就引来了不少关注。这款作品是开放世界式的动作冒险游戏，玩家将会扮演一位被迫入行的杀手，需要一边在这个充满了和风的赛博朋克世界当中执行暗杀契约赚取金钱，一边查明自己被陷害的真相。游戏采用了任务制的方式发展剧情，每一个任务都是一次暗杀，而且风格各异。玩家自身除了使用武器，还可以通过消耗电力伪装自己的外观，从而实现快速摆脱敌人并趁机偷袭的战术。不过游戏本身的远视距让玩家难以辨认自己的角色位置，具有特色的视角在战斗中反而变成了障碍，所以最终只得到了中等媒体评价。［文：稀饭］



六月 JUN

6 月 1 日 任天堂宣布 NS 付费联机服务延期至 2018 年。

6 月 3 日 Konami 宣布“《潜龙谍影》系列”在全世界共售出超过 5130 万份游戏。

6 月 4 日 根据国际数据公司（IDC）的统计显示，2017 年第一季度全球 VR 及 AR 设备总出货量约为 230 万，其中 PS VR 约为 42.9 万，占总数的 18.8%，是所有移动 VR 设备中卖得最好的。

6 月 7 日 Steam 平台的青睐之光正式关闭，取而代之的是 Steam Direct。

6 月 11 日 E3 2017 微软展前发布会举行，确定 XOne X（也就是“天蝎”）将会在今年 11 月 7 日发售，售价为 499 美元。

6 月 13 日 E3 2017 任天堂直面会举行，《异度之刃 2》等多款游戏在直面会上公布，其中《超级马力欧 奥德赛》还公布了其最新实机画面。值得一提的是，离开玩家视野一段时间的“《银河战士》系列”新作确定了正在开发，确定开发的还有对应 NS 平台的“《精灵宝可梦》系列”最新作。

6 月 13 日 E3 2017 正式开幕。



6 月 15 日“《横行霸道》系列”MOD 管理器 OpenIV 开发者发表公告由于 Take-Two 官方的干涉，他们将停止 OpenIV 的更新并关闭其服务。



6 月 9 日 E3 2017 结束。

6 月 16 日“《杀手 47》系列”开发商 IO Interactive 宣布独立，系列 IP 将由其保留。

6 月 22 日 游戏发行平台 GOG 正式支持简体中文和人民币结算方式。

6 月 24 日 Rockstar 宣布解封第三方 MOD 管理工具 OpenIV。

6 月 28 日 Arkane Studios 创始人兼主席 Raphael Colantonio 宣布离职。

极速奔跑者

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | SpeedRunners | 美版 | 6月1日
tinyBuild | 竞速 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是一款横版道具竞速类游戏，四名角色要在各种场景中向前极速奔跑，期间需要躲开场景中的各种障碍以及来自对手的道具攻击。游戏的镜头会随着领先者的奔跑而不断移动，而当落后者落于镜头之外时则会被淘汰。除了可以使用各种道具来加速奔跑或阻碍对手外，钩爪的使用是保持极速奔跑的关键。钩爪不仅可以抓住前方的墙壁来悬吊摇摆或加速，还可以将前方的对手直接拉到身后并阻碍他的奔跑。游戏在支持单人对抗电脑 AI 的同时，还支持本地多人竞速。在网络竞速方面，除了有匹配模式之外本作还提供了排位模式。另外，除了初始的四名角色外，游戏还存在着不少致敬其他游戏的隐藏角色。［文：余烬］



2017年度十佳游戏

◆最终幻想14 红莲之狂潮
◆超级马力欧 奥德赛
◆油彩军团2
◆魔界战记5
◆女神异闻录5
◆最终幻想XII 黄道纪元
◆塞尔达传说 旷野之息
◆异度神剑2
◆马力欧赛车8 豪华版
◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光



余烬

传说中的 UCG 微信君；《超级马力欧 奥德赛》、《最终幻想XII 黄道纪元》、《马力欧赛车 8 豪华版》的攻略负责人

年度感言

以上十款游戏从上往下依次排名，便是我今年的年度十佳。回顾这一年，我心中十佳游戏的排名几乎是和游戏时间是成正比的，越是喜爱所花费的时间也就越多。从国际服到国服，《FF14》的 4.0 版本真是玩了好久，不得不说《FF14》确实是越来越“最终幻想”了。自从在今年首发了 NS 之后，我的 PS4 就很少开机了。NS 掌机和主机一体的设计实在是深得我心，多平台的游戏只要有 NS 版本都会优先考虑。

铁拳7

★★★★★ UCG评分：27

多机种 | TEKKEN 7 | 中文版 | 6月1日
BNEI | 格斗 | 对应机种：PS4/Steam/XOne，对应PS VR



本作是 2015 年上市的同名街机游戏的移植作，版本为最新版本。系列故事的核心，就是围绕三岛家上下四代展开的恩怨情仇，本作则为这场超过 20 年的斗争划上了句号。系统方面，相比前作《铁拳 TT2》，这次游戏回归了 1 对 1 的战斗方式，没有换人设定。系统方面增加了 POWER CRUSH、螺旋回转，还引入了类似必杀技和超必杀技的技巧，让观赏性大幅提升。PS4 还支持 PS VR，允许在 VR 环境中对战，以及全方位鉴赏角色。本作的最大噱头是收录了来自其他厂商的角色，本篇中就有《街头霸王》的豪鬼，之后还通过 DLC 追加了《饿狼传说》的吉斯以及《最终幻想 15》的诺克特。［文：纱迦］



死印

★★★☆☆ UCG评分：22

PSV | 死印 | 日文版 | 6月1日
Experience | 文字冒险 | 对应机种：PSV



《死印》是擅长制作第一人称视角 RPG 的 Experience 首度制作的恐怖游戏。本作以日本 90 年代为背景，围绕着名为“死印”的都市传说展开故事。几位被突然打上“死印”烙印的人们为了摆脱必死的诅咒而寻找与怨灵相对抗的方法。流程分为在九条馆中的对话模式，以及在户外迷宫中的探索两个部分。探索模式同样采用的是第一人称视角，玩家需要调查场景内的各个细节寻找解谜的线索与道具，再使用恰当的方式击败前来索命的怨灵。流程总计有 5 个章节，对应了 5 个都市传说，并根据死人情况设置了两种结局。值得一提的是，本作在 2018 年年初还推出了 PS4 版，并增加了新的故事 CG 及怨灵。［文：八重樱］



圣剑传说典藏合集

★★☆☆☆ UCG评分：-

NS | 圣剑传说コレクション | 日版 | 6月1日
Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种：NS



本作是 Square Enix 出品的经典动作 RPG“《圣剑传说》系列”三部曲的合集，收录的三部作品分别为 1991 年发售的 GB 版《圣剑传说 最终幻想外传》，1993 年发售的 SFC 版《圣剑传说 2》与 1995 年发售的 SFC 版《圣剑传说 3》，在原汁原味地保留了原版游戏的画面、音乐和游戏内容的基础上，追加了一些方便玩家游玩的新机能，如即时快速存档 / 读取功能、音乐鉴赏功能与不同色调的画面显示模式设定（只限《圣剑传说 最终幻想外传》）等。而原版《圣剑传说 2》和《圣剑传说 3》中大受好评的多人游戏模式，在本次《典藏合集》中也得以完美收录，且支持最大 3 人同屏游玩。［文：水无月］



尘土飞扬4

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | DiRT 4 | 美版 | 6月6日
Codemasters | 竞速 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是历史悠久的竞速游戏“《尘土飞扬》系列”的最新作，本次的主题仍然是专注于拉力赛，玩家将会在澳大利亚的菲茨罗伊、西班牙的塔拉贡纳、美国的密歇根州、瑞典的韦姆兰省和威尔士的波伊斯进行比赛。同时本作当中允许玩家通过设定和调整元素来自动生成赛道，以供玩家在生涯模式当中去挑战。另外游戏中收录了交叉拉力赛事的赛道，包括了大不列颠地区的莱登山赛道、瑞典的赫利耶赛道、挪威的兰克赛道、法国的洛埃阿克赛道和葡萄牙的蒙塔莱格雷机动赛道，其中后两条赛道是首次在系列作品中登场。不过本作的整体难度有所下降，部分老粉丝对此颇有微词。［文：稀饭］



模拟农场18

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | Farming Simulator 18 | 美版 | 6月6日
GIANTS Software | 模拟育成 | 对应机种：3DS/PSV



本作是由 GIANTS Software 所打造的“《模拟农场》系列”的最新作。玩家需要在充满着美国南部风情的开放世界环境下建立属于自己的农场并悉心经营，通过销售产品赚取利润，之后逐步扩大产业。农场经营部分包括甜菜、小麦、玉米、土豆、油菜及首次在系列中出现的向日葵在内的六种农作物的栽培，牛、羊、猪等家畜的饲育以及林木的采伐和贩卖等内容。本作特色之一是对于各种农业工具的真实再现，玩家在游戏中可以使用产自 30 多个公司，超过 50 种以上的车辆和工具进行劳作，包括 Challenger、Fendt、Massey Ferguson 等国际知名拖拉机品牌在游戏中均有登场。［文：水无月］



反重力赛车 终极典藏版

★☆☆☆☆ UCG评分：-

PS4 | WipEout Omega Collection | 中文版 | 6月6日
SIE | 竞速 | 对应机种：PS4



本作为收入 PS3 版《反重力赛车 HD Fury》和 PSV 版《反重力赛车 2048》的合集版本，并在 PS4 平台上进行了大幅度的画面升级。玩家控制的载具是具有反重力引擎的流线型赛车，可以在限定的轨道上疾驰。除了竞速外，玩家还能利用赛车上的武器向对手发动攻击，一边争斗的同时还要注意高速行驶时赛道的变化。每一辆赛车都有各自的特点，速度、推力、防御力都有所不同，一旦失去了全部能量便会坠毁并被淘汰。游戏共计九种游戏模式，26 个独特赛道以及 46 辆各异的赛车建模，并支持本地分屏游玩和在线多人模式。2017 年 12 月 19 日本作还发行了中文的国行版本。［文：六等星］



神臂斗士

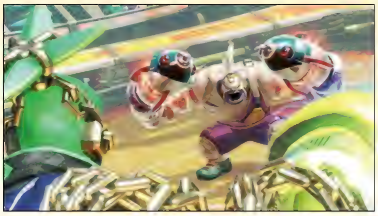
★★★★☆ UCG评分：24

NS | ARMS | 中文版 | 6月16日

Nintendo | 格斗 | 对应机种：NS



本作是一款玩法新颖的硬派格斗游戏，玩家要操作角色使用他们可伸长的左手和右手对战。玩家的操作方式共有4种，其中体感操作充分运用了Joy-Con的机能，给了玩家一种逼真的体感格斗体验。游戏中可选择角色和功能各异的拳套搭配，角色目前共有15位，每个角色都有各自的特殊能力；拳套则有多种功能，有些拳套还带有属性，然而玩家只能选择两种拳套上战场，所以针对角色选择合适的拳套是发挥角色能力的关键。游戏的主题就是对战，无论是单人还是联机模式都只有对战一项，不过对战规则除了1V1、2V2外，还有多人混战、排球、灌篮、百人斩等有趣的规则，玩法十分丰富。[文：昂星团]



黎明杀机

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | Dead by Daylight | 美版 | 6月20日

Starbreeze Studios | 动作 | 对应机种：PS4/XOne



主打联机对战，1对4的不对称玩家人数，扮演杀人狂追杀无辜的受害者，《黎明杀机》的许多元素都让人想起《十三号星期五》。事实上这款游戏在2016年就已经在Steam平台发售，只是到了2017年才终于登陆家用机。这款作品和《十三号星期五》有一些不一样的地方，例如扮演杀人狂的玩家是用第一人称进行游戏，而需要躲避其追杀的幸存者则是第三人称。双方对抗的核心仍然是杀人狂需要解决所有幸存者，而幸存者则需要通过开启场景当中的数个发电机来让能够用于逃离区域的大门打开。本作如今已陆续加入了各种新的杀人狂，据传其中一个灵感来自于电疗狂人杨教授。[文：稀饭]



死亡机器

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | Nex Machina | 美版 | 6月20日

Housemarque | 动作射击 | 对应机种：PS4/Steam



由曾经开发过《光电战机》的厂商Housemarque带来的又一力作，这次这将游戏玩法转换成了双摇杆俯视角动作射击游戏，破碎成立方体的炫酷霓虹爆炸以及营救人质连击积分的经典玩法依旧保留。游戏讲述的是在未来机器人产生自我意识开始向人类复仇的故事，致敬了曾经经典的街机游戏《机器人大战2084》。本作支持双人同屏合作，系统方面在双摇杆射击的基础上大大加强了动作元素，除了依靠走位躲避弹幕和敌人外，还有灵活的使用瞬移无敌时间躲开一些必死的杀阵，数种强力的特殊武器不仅提供了强大的火力支援，更为夸张的爆炸效果也大大提升了视觉体验。[文：六等星]



夏日课程 艾莉森·斯诺

★★☆☆☆ UCG评分：20

PS4 | サマ-レッスン:アリソン·スノウ 七日间の庭 | 日版 | 6月22日

BNEI | 模拟育成 | 对应机种：PS4，PS VR专用



本作是2016年PS VR首发游戏《夏日课程 宫本光》的姐妹篇，玩家要扮演一位临时的家庭教师，帮助来自美国的艾莉森·斯诺在7天之内尽量了解日本文化。和《夏日课程 宫本光》相比，本作在系统方面有着不小的改动，让游戏体验好了不少。玩家要通过每天的课程和对话，来提高艾莉森的5项能力，最后根据7天课程结束后艾莉森的能力来决定结局。游戏乐趣在于欣赏VR环境中小姐姐栩栩如生的表情动作，剧情和游戏性都十分薄弱，需要靠购买大量DLC才能弥补部分缺陷。同年10月，系列第三作《夏日课程 新城千里》推出，但除了辅导目标不同之外，玩法几乎没有变化。[文：纱迦]



神明战争 跨越时空

★★☆☆☆ UCG评分：22

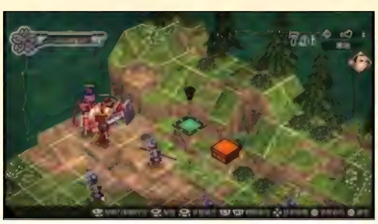
多机种 | GOD WARS ～时をこえて～ | 中文版 | 6月22日

角川Games | 策略角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



本作可以理解为日本古代神话和民间故事版的“机战”，不同的神话、故事中的角色齐聚一堂，玩家可以以他们的视角体验原创故事。剧情讲述的是富士国的公主辉耀（辉夜姬）为了寻找自己的母亲月读，和青梅竹马金太郎离开祖国，踏上了未知的土地，并卷入到了国家的纷争中。战斗部分为传统的俯视视角战棋，方向和高低差会对游戏的战略性产生影响。职业系统也非常扎实，共有超过30种的职业，通过变更角色的职业，可以使角色的能力、技能以及装备的武具产生变化，可变更的职业有“主职业”和“副职业”两种，除此之外每个角色还有自己特有的“固有职业”。

[文：乌冬]



生存同盟

★★★★☆ UCG评分：23

3DS | アライアンスアライブ | 日版 | 6月22日

Furyu | 角色扮演 | 对应机种：3DS



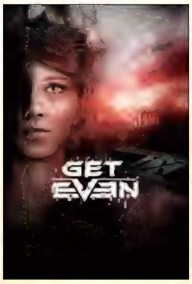
本作和Furyu于2014年发售的《遗产传说》为同一制作组，因此系统方面也一脉相承。“《幻想水浒传》系列”之父村山吉隆执笔撰写的剧本以群像剧的形式刻画了由9位不同立场、性格鲜明的主角所演绎的王道冒险故事。因为开发组成员大多来自原SE“《沙加》系列”开发组，本作的战斗系统也有着浓厚的“沙加”色彩，“阵型”和“职责”等要素颇具研究价值，角色通过“闪灯泡”觉醒新招的传统也得以保留。游戏中的隐藏要素非常丰富，在世界各地有多达150名公会职人等待玩家的招募，玩家可以通过招募公会职人来提升“公会系统”中5大公会的等级，由此获得更多战斗和探索方面的便利。[文：水无月]



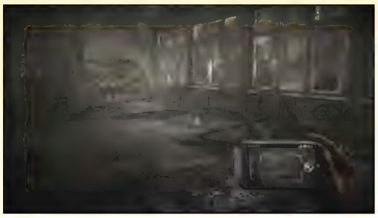
报复

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 Get Even | 美版 | 6月23日
BNEI | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



《报复》是由波兰开发商 The Farm 51 花费 4 年时间开发的单机游戏。The Farm 51 的核心成员曾参与过“《天堂杀手》(Painkiller)”系列的开发，并负责开发了《天堂杀手 地狱诅咒》。本作原本计划加入联机要素，允许玩家乱入到他人的游戏中，最终这个构想被取消，游戏成为了一款强调剧情的 FPS。在游戏中玩家扮演的主角试图拯救一位身上绑着炸弹的女孩，你要利用特殊的装置来探索记忆，在真实与虚幻中慢慢接近真相。虽然玩法是 FPS，但是战斗的场面并不多，惟一的亮点是可以转弯攻击的转角枪。游戏只需不到 10 小时即可通关，乐趣主要还是在于欣赏出色的剧情，以及从海量收集品中补完故事设定。[文：纱迦]



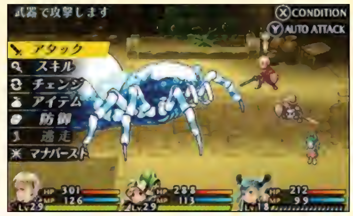
光辉历史 完美编年史

★★★★☆ UCG评分：25

3DS ラジアントヒストリア パ-フェクトクロノロジ- | 日版 | 6月29日
Atlus | 角色扮演 | 对应机种：3DS



本作是 2010 年在 NDS 平台上发售的角色扮演游戏《光辉历史》的完全重制版，人设与画面加强，追加大量语音，最主要的是追加了全新的故事章节“亚传”，让整个故事完满收尾。本作讲述获得了时间移动之力的主人公可以修正历史，让原本死去的重要人物得以获救，逐步迈向正确的光辉未来。重制版在原版的基础上调整了角色平衡性，场上除 3 名参战人员以外的角色可以使用辅助技能。战斗最大的特征就是可通过指令改变角色的行动顺序，灵活运用便能打出连段提升伤害。战斗场地为 3×3 的格子，玩家可通过技能移动敌人的位置，比如把敌人聚拢在同一个格子，使用单体技能便能发挥全体技能的效果。[文：果汁]



七月 JUL

7 月 3 日《超级马力欧 奥德赛》中文官网上线。

7 月 5 日 Gameloft 董事长兼 CEO 在接受媒体访问时透露，由于报价变高等原因，维旺迪或将放弃收购育碧，而将收购目标转向其他游戏公司。

7 月 6 日 SIE 宣布 PS4 游戏正式加入云游戏服务 PS Now 的游戏阵容，首批加入游戏共有 20 款。

7 月 6 日国行《地平线 零之曙光》、《讨鬼传 2》和《巫师之昆特牌》过审。

7 月 11 日《塞尔达传说 旷野之息》与《马力欧赛车 8 豪华版》官方中文网站上线。

7 月 12 日任天堂日本官网显示，New 3DS 将会停产，New 3DSLL 仍继续销售。New 3DS 最早于 2014 年 10 月 11 日在日本发售。

7 月 17 日“僵尸教父”乔治·罗梅罗因病去世，享年 77 岁。



■乔治·罗梅罗

7 月 18 日雅达利新主机 Ataribox 外形曝光，然而除了外观外，售价、发售日、硬件参数等细节并没有公布。

7 月 19 日任天堂联网服务 App 的 Nintendo Switch Online 在海外的 GooglePlay 和 App Store 商店上架。

7 月 21 日林肯公园主唱查斯特·贝宁顿去世，享年 41 岁。林肯公园的歌曲曾出现在多款游戏当中，例如《荣誉勋章》(2010 年) 以及《荣誉勋章 战士》。

7 月 22 日暴雪音效 / 音乐总监 Russell Brower 去世，他曾三次获得艾美奖，代表游戏有《魔兽世界》、《星际争霸 II》、《暗黑破坏神 III》等多款游戏。

7 月 31 日腾讯以每股 5.232 英镑的价格，认购了 Frontier 约 340 万股新发行的普通股，并成为了第二大股东。



■查斯特·贝宁顿

2017年度十佳游戏



- ◆异度神剑2
- ◆莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士
- ◆塞尔达传说 旷野之息
- ◆超级马力欧 奥德赛
- ◆油彩军团2
- ◆刺客信条 起源
- ◆鲁弗兰的地下迷宫与魔女的旅团
- ◆命运2
- ◆火焰之纹章 回响 另一位英雄王
- ◆光辉历史 完美编年史

果汁

《莉蒂与苏尔的工作室》、《光辉历史》攻略作者

年度感言

今年可以说是 NS 年，各种重量级作品都赶在今年发售，这也导致今年选个人十佳的时候基本没有什么犹豫可言（笑）。印象最深刻的自然是《塞尔达传说 旷野之息》，不过要是论个人喜好，我最喜欢的还是《异度神剑 2》和《莉蒂与苏尔的工作室》，尤其是今年的工作室，不仅是新系列的收尾作，也是素质最高的一作，无论游戏系统还是剧情都无可挑剔。《异度神剑 2》作为一款 JRPG 到不能再 JRPG 的作品，个人也是对它偏爱有加。

欧米伽迷宫Z

★☆☆☆☆ UCG评分：-

多机种 オメガラビリンスZ | 中文版 | 7月6日
D3 Publisher | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



本作是 D3 PUBLISHER 开发的美少女 Rougelike RPG《欧米伽迷宫》的续作，故事发生在前作数月之后，主人公朱宫爱那和茜崎莉央为了追寻安蓓莉尔女校中“能够满足任何愿望的圣杯”的传说而开始了冒险。本作的游戏系统和前作相同但整体难度变高，如迷宫自动生成、每次突然时等级回归 1、死亡时失去全部物品等 Rougelike 式经典要素也依然健在。玩家同样需要通过打倒怪物获得“ω power”来增大女主角的胸部以提升战力，本作中胸围达到 K cup 后继续获得一定量“ω power”的话则可以发动“Z 胸模式”，能够使用威力巨大的必杀技“Hyper ω 斩”。本作中文版于 8 月 31 日推出。[文：水无月]



高达VS

★★★★☆ UCG评分：22

PS4 | GUNDAM VERSUS | 日版 | 7月6日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4



本作是“《高达 VS》系列”专门为 PS4 而推出的新作。游戏玩法依然是以 2 对 2 的对战为核心。被击坠的时候会根据选择机体的性能扣减战力槽，战力最先为 0 的一方会输。本作系统在原有的基础上加入了“俯冲喷射”动作，并且对所有机体都进行了不同程度的调整，使得游戏的玩法跟以前的作品有很大变化。另外还加入了 3 vs.3 的 6 人对战模式。机体数量方面，本作收录了“《高达》系列”超过 20 部作品接近 100 台机体，其中包括《G 之复国运动》和《铁血之孤儿》等新作，但是也有一部分经典的作品缺席。游戏目前还在不断地通过收费 DLC 增加新机体，包括《AGE》和《机动武斗传》等。[文：宇宙人]



最终幻想XII 黄道纪元

★★★★★ UCG评分：27

PS4 | Final Fantasy XII：The ZODIAC AGE | 中文版 | 7月11日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：PS4



曾经在 PS2 平台发售的《最终幻想XII》以高清重制的形式登陆了 PS4 平台。除了在画面上有大幅度的提升以外，本作的背景音乐也提供全新录制的版本，语音方面则提供了日语和英语两种选择。在音画效果有着提升的同时，本作在系统上也进行了不少优化和改变。2 倍高速模式的加入让高速模式下的角色更易操控，双职业系统的出现则使得一周目全职业制霸成为了可能。再加上自动存档以及地域地图持续显示在画面中这些新系统，本作可以说是《最终幻想XII》最完全的形态。此外，考验模式中的状态和道具可以带回到本篇中的设计，让这款老游戏有了新玩法。本作于 2018 年 2 月 1 日登陆了 Steam 平台。[文：余烬]



箱庭公司创造记

★★☆☆☆ UCG评分：—

PS4 | ハコニワカンパニワークス | 日版 | 7月13日
日本一 | 模拟经营 | 对应机种：PS4



这款由日本一出品的独特新作将战棋类策略游戏以及类似于《我的世界》的“方块式”收集建造结合起来。玩家扮演流浪到“所到之岛”的主人公，和女主角美美一起建立“公司”，并和其他邪恶的公司展开战斗从而拯救由无数空岛组成的世界“克劳兹恩德”。破坏地形除了能获得建造用的素材以外，玩家还可以将“破坏地形”应用到平时的战斗中。游戏还加入了强大的自定义系统，玩家可以制作自己喜欢的角色并让他们成为自己的伙伴，其中包括了日本一众多经典游戏，诸如《真流行之神》以及《魔女与百骑兵》的主要角色。值得一提的是，本作还推出了繁体中文版，并已经在去年 11 月 30 日发售。
[文：三日月]



永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼

★★★★☆ UCG评分：24

3DS | Ever Oasis 精霊とタネビトの蜃気楼 | 日版 | 7月13日
Grezzo | 动作角色扮演 | 对应机种：3DS



本作是一款结合了城市建设与即时战斗玩法的原创作品，玩家可以在沙漠中经营自己的绿洲，通过种植、开店、探险等方式逐步扩大领地，吸引沙漠中的旅人进驻。旅人分成不同种族与能力，与之交流并完成其支线任务便可收归为同伴，一起组队前往沙漠展开探险。迷宫分布在沙漠各地，根据昼夜不同，出没的魔物也有所变化，迷宫中还设置了许多机关陷阱，需带上拥有特殊能力的同伴方可解除。玩家在冒险中获得的素材并不能直接售给店铺，而是要交付给店铺，等待客人购买才能获得金钱。店铺可通过任务来提升规模，如果满足条件召开祭典，还能扩大客源，在短时间内提高销售额。[文：三味线]



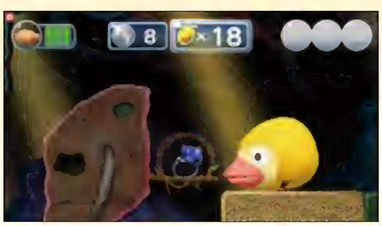
嘿！ 皮克敏

★★★★☆ UCG评分：—

3DS | Hey! ピクミン | 日版 | 7月13日
Nintendo | 动作 | 对应机种：3DS



“《皮克敏》系列”的最新作，将系列以往的 3D 改为了横版 2D，并增加了触摸操作，所以也比以往的作品更容易上手。游戏讲述的是欧力马船长的飞船坠落到了一颗星球上后，在皮克敏——当地一种又弱又热心又不怕死的食物链底层生物们的帮助下，共同经历一番清新又残酷的大冒险，最终寻找宝物重启飞船的故事。游戏沿袭了系列一贯的清新可爱风格，让拥有不同种类特性的皮克敏去解决各种谜题是游戏的解谜关键之一。本作除了摇杆按键操作，也采用触摸操作来完成移动、扔投、取回等各种动作。虽然因为 3D 到横版 2D 的改变造成游戏的探索难度下降，但游戏也做了多路线选择的设定。全部皮克敏生存过关更是本作的挑战所在。[文：马修]



雷顿 神秘之旅 加特莉艾尔与大富豪的阴谋

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | レイトン ミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀日版 | 7月20日
Level-5 | 文字冒险 | 对应机种：3DS



本作是“《雷顿教授》系列”迎来 10 周年的最新作，以雷顿教授为主角的两部三部曲完结之后，这次以雷顿教授的女儿加特莉为主角展开全新的故事，加特莉为了寻找失踪的父亲而在伦敦开了家侦探社，无论是寻找小猫还是调查杀人事件什么调查委托都会接。而故事的开端是居然是一只会说话的小狗带来的委托。故事中加特莉会跟这只小狗一起揭开各种各样奇妙的谜题，而且全部谜题都是本作原创的。除了解谜之外，本作还收录了很多有趣的小游戏。此外，本作还有换装系统，可以给加特莉替换这样这样的服装进行游戏，本作除了 3DS 版之外，还同步推出了 iOS 版，iOS 版为分章节发售。[文：宇宙人]



2017年度十佳游戏

- 生化危机7
- 仁王
- 掠食
- 神秘海域 失落的遗产
- 葬火
- 女神异闻录5
- 命运2
- 邪恶深处2
- 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
- 刺客信条 起源



《质量效应 仙女座》、《掠食》、《葬火》、《命运 2》、《刺客信条 起源》攻略作者

年度感言 和 2016 年一样，虽然我一年下来玩的游戏不少，但值得一吹的不多。很多游戏甚至让我感到非常失望，例如《德军总部 II 新巨人》以及《质量效应 仙女座》。《生化危机 7》、《葬火》和《刺客信条 起源》算是今年给我惊喜比较大的三款游戏。2017 年我还重拾了很多 2016 年的老游戏，例如《全境封锁》和《上古卷轴 V 天际 特别版》，顺便一提，我其实还挺期待这两款游戏能在今年出新作的（没有《老滚 6》的醒醒吧）。

夜下降生 Exe: Late[st]

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late[st] | 日版 | 7月20日
Arc System Works | 格斗 | 对应机种：PS4/PS3/PSV/Steam



由老牌格斗游戏开发组 FRENCH-BREAD.与 Arc System Works 共同推出的 2D 格斗游戏系列，本作是以街机平台的同名作品为基础开发的主机平台新作，加入新角色，且在整体的平衡性上做了调整。相较于街机，主机平台版本搭载了“编年史”、“任务”、“教学”等各种新模式，让玩家可以体验到对战以外的乐趣。其中“编年史模式”收录了 10 小时以上的故事内容，可以从中了解到本篇所未曾提及的剧情。游戏也支持线上对战，其中 PS4 与 PS3 甚至可以跨平台联机，十分便利。值得一提的是，本作的繁体中文版将在 2018 年 2 月 8 日发售。[文：哪尼]



油彩军团2

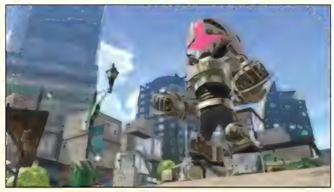
★★★★★ UCG评分：27

NS | Splatoon 2 | 日版 | 7月21日
Nintendo | 动作 | 对应机种：NS



《油彩军团》是在 Wii U 上引起了话题性质的游戏，甚至还让沉寂已久的 Wii U 再度进入了大众的视野，它的续作《油彩军团 2》也在今年大热，是让 NS 销量提升的关键作品之一。游戏的玩法十分简单有趣，玩家要操作自己的角色在场地里尽情涂抹代表自己的颜色。玩家可使用的武器有很多种，远程的狙击枪、中距离的步枪、近战的滚筒、油漆桶应有尽有，每一把武器还绑定了不同的副武器和特殊武器，让同一种武器也有了各自不同的用法。另外本作还新增了帅气的双枪和攻防一体的伞枪，玩家的选择更加自由。除了延续前作的 PVP 和单机模式外，本作还追加了名为“鲑鱼大暴走”的 PVE 模式。PVP 是最为经典的模式，共分为常规赛和排位赛两大类，两类比赛的规则也不相同，排位赛下还有三种不同的规则；单机模式则是让玩家只身一人，运用手中的武器特性穿越各种关卡障碍，以拿到关卡最后的章鱼电池为目标；PVE 模式则是让 4 名玩家共同对付不断涌上来的敌人，并在防御时间结束前击败敌群中的 BOSS，把它们掉落的鱼卵放到指定的篮筐内，PVE 与 PVP 模式最大的不同点，就是玩家所用的武器无法自己选择，只会在每一波防御战前随机分配，所以要玩好 PVE 模式，就要先熟悉每种武器的用法，以免拖累队友。游戏的匹配机制为随机，或者和好友一起匹配，PVP 的对战场地每隔两小时就会更换一次，随时保持玩家的新鲜感。[文：昴星团]







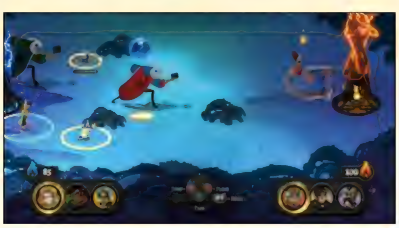
葬火

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | Pyre | 美版 | 7月25日
Supergiant Games | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4



本作的开发组为曾开发制作过《堡垒》以及《晶体剑》的 Supergiant Games.。故事讲述了一群被国家流放的罪人为了重获自由以及推翻 CommonWealth 的统治，组成了名为 NightWing 的组织并在玩家 Reader 的带领下，在不毛之地 Downside 与其他组织展开竞争。故事登场角色众多，根据玩家选择的不同，每个角色的结局也会发生变化。本作无论是游戏玩法还是系统都非常独特，玩家需要操作角色“持球”冲进对手的“柴堆”方可对对手造成伤害。玩家要想获胜除了需要利用不同角色的特性，还需要注意攻防切换的时机。[文：三日月]



DJMAX 致敬

★★★★★ UCG评分：-

PS4 | DJMAX RESPECT | 中文版 | 7月28日
NEOWIZ | 音乐 | 对应机种：PS4



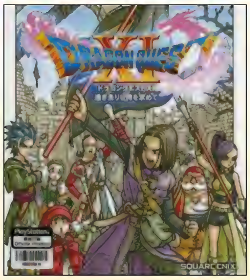
经过长时间的沉寂后焕发新生的“《DJMAX》系列”最新作，也是继 2010 年的《DJMAX 携带版 3》后再次回归下落式玩法的作品。副标题“致敬”所包含的，不仅仅是向过去作品的致敬，更是向一直喜爱并支持着这个系列的玩家致敬。游戏本体收录了 40 首新曲以及《携带版 1/2》的曲目，总数超过 140 首，后续也随着 DLC 的推出而不断增加。虽说大部分都是过去作品中的旧曲，但谱面经过重新编排，图标、背景动画等也都以高清标准重新制作。难度方面则适当下调，并且保留了经典的 Fever 要素，为新老玩家提供最纯粹的音乐游戏体验。[文：哪尼]



勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

★★★★★ UCG评分：27

多机种 ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて | 中文版 | 7月29日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：3DS/PS4



“《DQ》系列”30周年纪念作，同时登陆两个平台且各具特色。故事前期围绕主角的身世之谜展开，身为勇者转生的他却被国王称作“恶魔之子”并锒铛入狱，逃狱后又遭到追捕，与此同时魔王在暗中觊觎着生命之树的力量，妄图统治整个世界。后期的剧情则以“寻觅逝去的时光”为主题，带给玩家一次既有燃点又有泪点的冒险体验，结局的伏笔还与系列开端的“罗德三部曲”联系到了一起。

PS4版以虚幻引擎打造，场景画面和角色、怪物建模都非常精美。除了画面外，战斗部分设计了自由移动和自动镜头两种模式，允许玩家控制主人公自由移动，或是以系统设定的切换视角感受大魄力的招式演出。此外PS4版还独占弓弩打靶、天气预报的收集要素，赌场特有的小



游戏“魔法拉霸”趣味十足，很容易让人沉浸其中。3DS版设计了2D和3D两种模式，2D模式的复古画面向SFC的“天空三部曲”致敬，3D模式的画面则基本和同平台的《DQ》水平一致，在剧情演出时也有自己的特色。掌机版独占“穿梭时间的迷宫”要素，玩家能用收集到的约奇族战士探索迷宫，找到冒险之书的暗号后，就可以返回《DQ Ⅰ～Ⅹ》的经典场景中完成任务，与历代角色们交流，还有独占的BOSS战和换装。其他系统则博采众家之长，包括野外采集、魔物骑乘、不可思议锻造、定神状态、连携技、技能盘等要素。本作的官方中文PS4版于11月11日发售，真结局通关后同样能获得初代移植版的下载码作为奖励。[文 ：苍穹]



▶3DS版特地制作了两种画面，在教堂可以随时切换，非常厚道

八月 AUG

8月1日 曾任“《质量效应》系列”三部曲、《圣歌》主设计师一职的Corey Gaspur逝世。

8月1日 索尼公布了2018财年第一季度的财务报告，报告显示截止到2017年6月30日PS4主机的全球出货量已经超过了6330万。不过由于缺乏重磅第一方游戏以及PS4降价。虽然销售额同比上涨5.4%，但是收入却下滑了59.7%。

8月5日 根据中国质量认证中心查询的信息显示，微软Xbox One X主机已经通过了中国3C质量认证。

8月6日 育碧宣布旗下游戏《彩虹六号 围攻》注册用户数已经突破了2000万人，每天约有230万玩家登陆游戏。

8月7日 盖娅互娱与CD PROJEKT RED宣布，原定在8月8日开始的《巫师之昆特牌》不删档测试，将推迟至8月29日开启。

8月8日 国行PS4/PSV简体中文版《讨鬼传2》确定于2017年8月17日发售，其中PS4标准版售价为299人民币，PSV标准版售价为249人民币。

8月12日 BNEI公布本财年第一季度财报，期间销售额为1440.8亿日元，营业利润156.11亿日元。值得注意的是，这个数值并不仅仅是游戏部门，而是包含了包括玩具部门在内的其他内容。

8月13日 知名日本游戏制作人高木谦一郎在其推特上宣布已走过6个年头的“《闪乱神乐》系列”销量已经突破165万。

8月14日 日本Comic Market 92（俗称C92）在日本闭幕。

8月19日《最终幻想14》制作人吉田直树在“最终幻想14 Fanfest 上海站”中宣布，国服4.0资料片《红莲之狂潮》将于2017年9月26日上线。

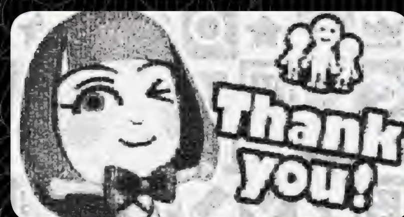
8月20日 微软在科隆游戏展上正式公布了Xbox One X“天蝎计划”版，售价499美元。

8月22日 科隆游戏展开幕。

8月24日 板垣伴信宣布将退任灵殿董事，就任最高顾问。

8月29日 任天堂发表消息称将会在今年11月8日14时停止Miiverse服务，同时停止的还有WiiU上的服务“WiiUChat”和“Nintendo TVii”。

8月31日 第一届任天堂Nindies直面会召开，期间公布了大量独立游戏。



战鼓啪打碰 重制版

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 Patapon Remastered | 中文版 | 8月1日
SIE | 音乐 | 对应机种：PS4



《战鼓啪打碰》是索尼于2007年在PSP平台推出的一款节奏音乐游戏，游戏中玩家将使用○□△×四个按键来控制战鼓们敲击出不同的音效，通过音效的组合实现“前进”、“进攻”和“防守”，音效的种类多达10种。正确输入10次旋律，战鼓小队就会进入FEVER模式，此时可以发动7种特殊技，赋予提升攻击力、防御力，或是减免部分伤害等增益效果，从而在战斗中获得更多的优势。本作于2017年8月1日推出了PS4平台的中文高清重制版，进一步强化了画面稳定了帧数，并且售价也定在了颇为亲民的108港币上，方便新老玩家体验。[文：八重樱]



大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟

★★★★☆ UCG评分：26

3DS 大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟- | 日文版 | 8月3日
Capcom | 文字冒险 | 对应机种：3DS



本作是Capcom在2015年7月9日发售的《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》的续作，继续讲述19世纪末，成步堂龙一的祖先成步堂龙之介在英国这个司法起源之地展开的冒险故事。由于承接了前作的故事，所以登场的很多都是玩家们早已熟悉的角色，例如福尔摩斯、夏目漱石等等，基本玩法也与前作区别不大，同样是由线索收集的“侦探环节”与探究真相的“法庭环节”两部分组成，另外玩家还可以体验到与福尔摩斯共同推理的模式以及针对陪审员的辩护模式，总计5章精彩的剧情可以充分满足推理游戏爱好者们的需求。[文：八重樱]



破法者

★★★★☆ UCG评分：-

PS4 | LawBreakers | 美版 | 8月8日
Nexon | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam



本作是由创造了“《战争机器》系列”的传奇制作人克里夫·B主导的工作室Boss Key Productions所打造的一款作品，主打多人联机对战，强调快速而刺激的对局。在游戏当中玩家被分为破法者和执法者两方，需要在因为引力变化而面目全非的洛杉矶地区展开厮杀。本作从一开始就为玩家们提供了5个模式，而且有9个使用体验大相径庭的职业供玩家选择，整体体验介乎于《守望先锋》和《COD》之间。《破法者》在发售后获得了中等偏上的媒体评价，《PC Gamer》甚至给出了84/100的好评，但游戏还是因为竞争对手太多而迅速进入鬼服状态。

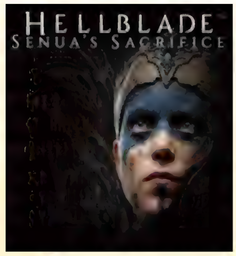


[文：稀饭]

狱刃 塞娜的献祭

★★★☆☆ UCG评分：22

PS4 | Hellblade: Senua's Sacrifice | 中文版 | 8月8日
Ninja Theory | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam



本作故事讲述了维京时代一名受到心灵创伤的凯尔特女战士，为了自己死去的爱人而追踪死亡气息直到地狱之中。技术力不俗的Ninja Theory利用虚幻4引擎创造了一个绝美的世界，包含了森林、大海、洞窟、地狱，而人物的建模上使用了真人捕捉技术，很好地还原了表情的每一个细节。除此外视听觉感官上还结合了神经系统科学相关的精神病研究内容，以一个独特的精神病视角看待种种奇幻未知的秘境，灵活运用视角的偏差是解开谜题的关键。除了独特的剧情与探索，玩家还能体验到数场紧张的越肩视角战斗。游戏的招式朴实无华，战斗条理清晰，相当考验玩家对于战局的判断。[文：六等星]



2017年度十佳游戏

- 《尼尔 自动人形》
- 《王国之心2.8 终章序幕》
- 《DJMAX 致敬》
- 《太鼓之达人 合奏咚咚咚》
- 《偶像大师 星光舞台》
- 《.hack//G.U. 最终编码》
- 《数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆》
- 《重力异想世界2》
- 《仁王》
- 《茶杯头》



疯狂安利《尼尔》的音乐游戏玩家（嗯？）

年度感言 看着最后选出来的个人十佳游戏，愈发觉得自己已经成为“边缘主机玩家”，几款被捧上“神坛”的作品都没有玩过。事实上2017年玩得最久的游戏依然是《守望先锋》，也跟风玩了一段时间的《绝地求生》，虽然完全不觉得这俩比列出来的游戏要好玩，却依然管不住自己的手。另外，虽然因为《FF15》的关系没少吐槽SE，但与2B小姐姐和阿库娅小姐姐的两段美好回忆，却又都是SE给的，能与她们相遇，真好。

点心世界 寻宝者

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | スナックワールド トレジャラーズ | 日版 | 8月10日
Level-5 | 角色扮演 | 对应机种：3DS



本作是Level-5面向儿童推出的全新游戏，玩家将会创建一名代表自己的自定义角色进入游戏的世界中，作为一名寻宝者，探索这个世界中的宝藏，夺回自己的故乡。游戏中玩家可以同时装备剑、杖、弩等多种多样的武器并且随时切换，在迷宫中打败各种强大的敌人，并且可以用名为Snack的水晶召唤出怪物，帮助玩家探险。本作除了游戏之外，还一并推出了3D动画、漫画、电影等，游戏中玩家可以与动画中出现的角色一起冒险。此外Level-5还联合知名玩具公司Takara Tomy推出了带NFC芯片的玩具挂饰，让购买了这些玩具的孩子们在游戏中也能使用相应的道具。



[文：宇宙人]

混沌特工

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | Agents of Mayhem | 美版 | 8月15日
Deep Silver | 动作射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



由打造了“《黑道圣徒》系列”的Volition开发的《混沌特工》是一款原创新作，玩家将要扮演特工组织“混沌”里的一众个性十足的特工，以三人组队的方式与在全球肆虐的邪恶组织“军团”对抗，不过游戏的主要故事还是发生在未来世界中科技极其发达的韩国首都首尔。队伍虽然由三位特工组成，但玩家只能同时操纵其中一人，不过可以通过快速切换来让特工之间的技能和特性配合，产生连携的效果。除此之外玩家还可以培养特工和升级特工组织的基地，以及解锁性能各异的座驾，还有特工皮肤等等。不过因为游戏当中的重复游戏内容过多，本作只获得了中等的媒体评价。[文：稀饭]



索尼克 狂热

★★★☆☆ UCG评分：24

多机种 | Sonic Mania | 美版 | 8月15日
SEGA | 平台动作 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



作为系列25周年的纪念作品，本作收录了不少系列经典的关卡并追加了全新的关卡。游戏的画面虽然采用了16-bit的复古画风，但与原版关卡相比，所有的点阵图都进行了重新的绘制，画面比例从4:3变为了16:9，游戏帧数也得到了提升。本作提供了12个大的关卡区域，不少老关卡还加入了新的路线和机关，甚至部分关卡重新制作部分关卡了，而关底的BOSS也有所改变。除了关卡的改变外，在《索尼克3》中有出现过的水防护罩、火防护罩、电气防护罩在本作中再次登场。此外，本作加入了全新的落地冲刺，部分关卡中还提供了让2P操控特尔斯的协力模式，甚至还有双人分屏比拼速度的对战模式。



[文：余烬]

隐龙传 影踪

★★☆☆☆ UCG评分：18

多机种 | 隐龙传 影踪 | 中文版 | 8月18日

美格方互动 | 动作 | 对应机种：PS4/XOne



《隐龙传 影踪》是一个完全原创的国产武侠游戏，剧情讲述了主人公陆天源的一段复仇之旅。游戏使用虚幻 4 引擎制作，以 2.5D 横版过关的方式进行，而且过场动画有全程语音。玩家可使用的武器仅有剑和飞刀两种，随着在关卡里探索和游戏的推进，主人公还会获得更强大的武器，让战斗更加轻松。除了武器外，主人公还能通过消耗击杀敌人获得的魂石来解锁新的招式和必杀技，也能强化现有的招式或内功心法，让自己的实力更加强劲。游戏的难度比较高，而且白金 / 全成就需要多周目并打通全难度才能达成，其中还有各种无伤条件必定要消耗玩家不少的时间，白金 / 成就党入坑的话要慎重考虑。[文：昴星团]



神秘海域 失落的遗产

★★★★☆ UCG评分：26

PS4 | Uncharted The Lost Legacy | 中文版 | 8月22日

SIE | 动作冒险 | 对应机种：PS4



本作原定为《神秘海域 4 盗贼末路》的 DLC，后来制作组认为其内容太多不适合当成一个 DLC 发售，就将其独立出来作为一款新作，原来的季票用户则可以免费获取本作。游戏发生在本篇剧情后，玩家们熟悉的内森 · 德雷克并没有登场，取而代之的是内森昔日的“红颜知己”克罗伊和曾在本篇中战翻主角一行的前佣兵头子娜蒂恩，两人组队前往印度西部寻找失落的“伽内什之牙”。和本篇相比，本作强化了潜入部分。而为了凸显克洛伊和内森的不同，游戏加入了新武器“消声手枪”以及开锁小游戏。除了火爆的大场面以外，和本篇一样，本作依然有“高止山脉西部”这样的大型场景供玩家探索。

[文：三日月]



逃脱者2

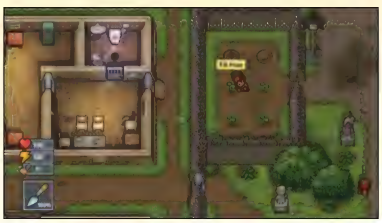
★★★★☆ UCG评分：—

多机种 | The Escapists 2 | 美版 | 8月22日

Team17 | 角色扮演 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



本作为“越狱系游戏”“《逃脱者》系列”的第三作，玩家扮演一名囚犯，在过着“模范囚犯”每一天的同时，想法设法锻炼自己、收集素材、制定计划，然后看好时机从监狱中逃出生天。游戏中的每一个监狱都犹如一个小小的世界，除了有着众多区域供玩家探索以外，玩家还需要跟囚友甚至是狱警打交道。越狱的手段也是任君选择，从最传统的挖地道到换装大摇大摆走出去应有尽有。值得一提的是，本作中除了传统的“监狱”，还加入了诸如行走中的火车、飞行中的大型飞机类似于 51 区的地下秘密研究设施等关卡，玩家需要根据监狱种类的不同来制定不同的越狱计划。[文：三日月]



失落之子

★★★☆☆ UCG评分：—

多机种 | The Lost Child | 日版 | 8月24日

角川Games | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



本作是“大丈夫，萌大奶”——上世代的话题作《幻境神界 大天使的崛起》的正统续作，不过和作为动作类游戏的前作不同，本作是主视角探索迷宫的角色扮演类游戏。故事的背景从前作的幻想风格世界来到了现代都市，主角伊吹隼人被神秘女性所救，并且获得了能够捕获恶魔和堕天使的道具，此后他又遇到了一位自称为天使的女性，从此便被卷入了天界和堕天使们的因缘之中。玩家需要通过在游戏里调查各地的奇异事件来推进主线进程，同时在前作里的知名角色路西法、米迦勒也在本作里登场，通过游戏特典还能让前作主角伊诺克成为队伍里的同伴角色。[文：秋沙雨]



白色情人节 恐怖学校

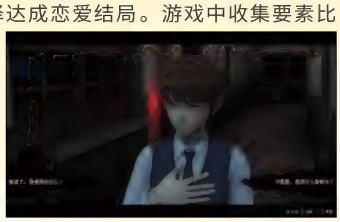
★★☆☆☆ UCG评分：20

多机种 | WHITEDAY 学校という名の迷宮 | 中文版 | 8月24日

Arc System Works | 冒险 | 对应机种：PS4/Steam



本作由韩国开发商 Roi Games 制作，是一款移植自手游的恐怖冒险游戏。故事舞台是一所名为延杜中学的高中。主人公李希珉为了给心仪的女孩准备礼物而在白色情人节前一天的深夜进入了学校，却发现这里已然变成了一座恐怖而绝望的迷宫。游戏采用第一人称视角，主人公在学校中要一面探索解谜一面躲避守卫的追杀，还要和在学校中邂逅的四位女孩发生互动并增进好感，最终在她们之中做出选择达成恋爱结局。游戏中收集要素比较丰富，不过整体难度较高，对于追求白金的玩家来说是一大挑战。另外本作日版进行了完全的本地化，人物和故事设定均改成了在日本发生的人和事。[文：水无月]



深夜回

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | 深夜廻 | 中文版 | 8月24日

日本一 | 动作冒险 | 对应机种：PS4/PSV



日本一旗下著名的“虐杀小萝莉”系列的最新作，虽然是从名字上来看算是《夜回》的续作，但两者之间在剧情上并没有太多联系。游戏采用了双主人公小唯和小遥的方式，玩家将分别从两位少女的角度来推动剧情发展。故事的舞台依旧是入夜之后魍魉鬼魅浮现的小镇，除了地图比前作更大之外，还新增了室内探索的要素，解谜虽然简单却并不算枯燥，总计十章的剧情通关后会让人倍感唏嘘。游戏中还设置了 116 个收集要素与十几个分支任务，通关后玩家还可以前往前作的小镇，与前作女主角交谈，总的来说算得上是诚意满满。

[文：八重樱]



麦登NFL 18

★★★☆☆ UCG评分：—

多机种 | Madden NFL 18 | 美版 | 8月25日
EA | 体育 | 对应机种：PS4/XOne



本作是系列自《麦登 NFL 2005》后首次没有登陆 PS3 以及 X360 平台的作品。和前作相比，本作并没有太大变化。游戏加入了三个不同的模式供不同层次的玩家选择，不同模式下的 AI 以及操作都有细微的变化。调整后的全新传球系统让玩家可以更自由地把球传到自己想要的位置，但上手的难度也非常高，即便是老玩家也需要花点时间才能够去适应。游戏还新加入了名为“Longshot”的剧情模式，玩家扮演前高中明星四分卫德文·韦德，除了正常的比赛以及练习外，玩家还能通过对话选择以及剧情演出中的 QTE 来提高自己进入 NFL 的机会。[文：三日月]



新大众高尔夫

★★★☆☆ UCG评分：24

PS4 | 新大众高尔夫 | 中文版 | 8月29日
SIE | 体育 | 对应机种：PS4



本作是系列首次登陆 PS4 平台的作品。在玩法上，本作提供了 9 洞连成一体的宽广开放式球场，除了能在其中打高尔夫球外，也允许玩家在其中进行聊天、钓鱼、乘坐高尔夫球车等其他活动。在系统上，本作最大的改变便是将之前系统提供的官方角色变为了玩家的自定义角色，无论是角色的身高和体重还是服装和装备，都能够由玩家自行选择并搭配。在角色成长方面，本作采用了球杆成长系统，玩家在游戏中打出理想击球后，所使用球杆的力道、控球力、旋转等各方面将得到成长。另外，本作不仅有丰富的多人游戏玩法，还支持以同一个控制器让最多四名玩家轮流操作。[文：余烬]



马力欧+疯兔 王国之战

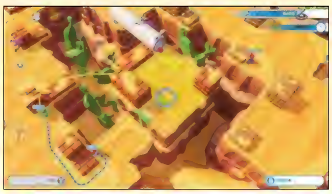
★★★★☆ UCG评分：24

NS | Mario + Rabbids Kingdom Battle | 中文版 | 8月29日
Ubisoft | 策略 | 对应机种：NS



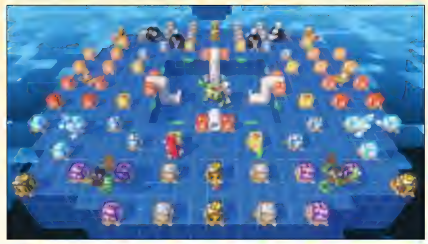
本作是育碧在 NS 平台上的第一款原创作品，将自家的吉祥物疯狂兔子与任天堂的招牌形象马力欧凑到了一起，创造出了一款独特的“IP 融合”类作品。在本作中，玩家可以使用 8 名各具特色的角色，其中有包括马力欧与路易吉在内的 4 名任天堂经典游戏角色，另外 4 名角色则分别为前者的“疯兔”版本。每名角色都有不同的能力和专属武器，但只有 3 名角色能够参与到实际战斗和冒险中来。

在战斗方面，本作采用了与“《XCOM》系列”相似的回合制策略玩法，以掩体为核心，结合疯狂兔子与马力欧的动作元素，打造出了一个颇具特色的战斗系统。在实际战斗中，玩家既可以躲在掩体之后，使用各种武器对位于掩体外的敌人发动攻击，也可以直接使用滑铲、踩踏以及接力跳等动作在快速跨越复杂地形的同时，对处于进攻死角的敌人造成伤害。





当然，战斗并不是这款游戏的全部，玩家喜闻乐见的解谜和冒险元素同样也是一大重点。在战斗之余，玩家还需要在 4 个风格各异的章节中展开冒险之旅，在途中，玩家有时会遇到一些熟悉的谜题，它们的设置方式和解法经常会出现在任天堂的其他游戏中；有时也会闯入一些隐藏关卡，同守卫在那里的强大敌人展开殊死搏斗；而当玩家主线通关后，原先走过的道路还会出现各式各样的挑战，玩家需要在赢得战斗的同时完成挑战目标，才能获得最终胜利，这也让游戏的耐玩性提升了不少。[文：北山杉]

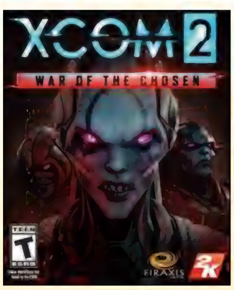


▶令人头皮发麻的终极挑战关卡。

XCOM 2 天选者之战

★★★★★ UCG评分：—

多机种 | XCOM2 War Of The Chosen | 中文版 | 8月29日
2K Games | 策略 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是 2016 年推出的策略游戏佳作《XCOM 2》的资料片，加入了三个强大的天选者敌人，他们会在战斗当中随机现身，并且给玩家的排兵布阵带来极大的麻烦。但同时 XCOM 一方也有来自三个阵营的特殊士兵加入，其中死神擅长潜入作战和暗杀，散兵是灵活多变的突击手，圣殿骑士则是擅长用灵能作战的先锋。游戏机制上则加入了隐秘任务，让玩家可以派出士兵去完成特殊的任务，获得额外资源作为奖励，或是推迟化身计划的进度，甚至是找到天选者们的秘密基地等等。本作还被提名为 TGA 2017 最佳策略游戏，但最终败给了有着血缘关系的《马力欧＋疯兔 王国之战》。[文：稀饭]



世界树与不可思议的迷宫2

★★★★☆ UCG评分：-

3DS | 世界樹と不思議のダンジョン2 | 日版 | 8月31日
SEGA | 角色扮演 | 对应机种：3DS



《世界树的迷宫》和《不可思议的迷宫》相结合所产生的化学反应大受好评，让这部续作得以诞生。当主角遇到记者少女娜迪亚，并带着她前往世界树进行探索的时候，目击到了她身上的不可思议的力量，故事也从此展开。本作新加入了公会系统，玩家能够在冒险者公会里召集其他冒险者，并且成立属于自己的公会。在据点的城市里还有温泉旅馆可供玩家队伍一行休息，除此之外还能通过不断完成委托来解锁或者升级各种各样的机能。迷宫探索部分依旧是以融合两个系列的风格特色为主，同时前作里塔防风格的“D.O.E.”战也依然健在，探索迷宫之余也不能忘了守卫城市。[文：秋沙雨]



无夜国度2 新月的新娘

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 よるのないくに2 ～新月の花嫁～ | 日版 | 8月31日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV/NS



GUST美少女祭三部曲中最后一部出炉的作品，作为正统续作，本作继承了1代的世界观，人类依然要在夜晚被妖魔占领的“无夜国度”中生存。战斗依然是偏无双的爽快型战斗，新增了同伴角色“LILY”，队伍由两人两从魔构成。LILY作为本作的最大看点，不仅是陪伴主角雅尔洁一同战斗的美少女搭档，还拥有专属的支线故事，玩家需要完成这些支线，才能打开通往真结局的通路。从魔系统相较前作进行了调整，从魔按照功能分为机关型与突击型，机关型拥有解除地图障碍或赋予敌人异常状态的能力，突击型则拥有将自身变化为武器的能力。玩家在攻关时需要选择合适的LILY与从魔，才能让战斗更加轻松。[文：果汁]



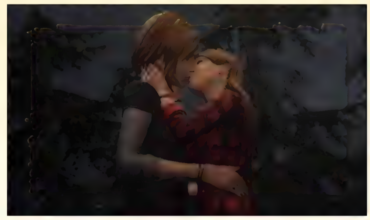
奇异人生 风暴前夕

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 Life Is Strange: Before the Storm | 中文版 | 8月31日
Square Enix | 文字冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是2015年发售的《奇异人生》的前传性质作品，由前作女主角麦可茜的好友歌露儿担任本作的主角，讲述了她在遭遇一系列重大变故后，和同学瑞秋相遇，并在随后和她一同展开一系列曲折离奇的故事。相比起前作，本作中没有任何像前作麦可茜拥有的“时光回溯”那样的超自然力量出现，虽然仍有一小部分的解谜和动作元素，但总体上来说更加偏重于叙事。由于是前传性质的作品，本作的剧情较短，只有3个章节，通关时间在6～9小时左右，若玩家购买了豪华版，还能在2018年内玩到一个名为“Farewell”的附加章节，届时玩家将会再次得到以麦可茜为主角体验剧情的机会。[文：北山杉]



九月 SEP

9月6日 PC游戏《绝地求生》制作人Brendan Greene宣布本作销量破1000万。
9月8日 根据Falcom官方推特消息，“《闪之轨迹》系列”在全球的销量已经达到了101万份。
9月10日 虽然发售不到一周时间，Bungie宣布《命运2》同时在线人数超过120万。
9月14日 任职时间长达18年，《最后生还者》和《神秘海域》系列游戏总监Bruce Straley正式宣布将会从顽皮狗离职。



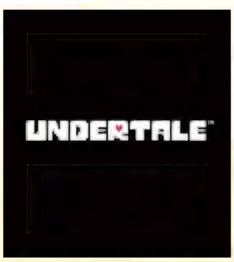
9月16日 动视CEO Eric Hirshberg在一次访谈上透露，《命运2》的首日销量打破了PS Store的纪录，同时打破系列记录的还有预购纪录。
9月18日 由Gearbox开发，发售了一年有多的《为战而生》宣布在秋季更新后将不再推出新的内容。
9月20日 任天堂香港和台湾的官方网站上出现了一个《9.27影片公开 密切注意》的新闻标题，但没过多久就被撤下。
9月20日 PlayStation港服商店的支付方式追加了“支付宝”这一选项。
9月20日 国行版Xbox One X售价3999元，将于今年11月7日全球同步发售，11月1日开始预购。
9月21日 TGS 2017开幕。
9月24日 TGS 2017落幕。
9月27日《塞尔达传说 旷野之息》官方繁体中文版和简体中文版公布，两个版本都能以补丁形式免费更新。
9月28日 RockStar公布了《荒野大救赎II》的最新预告片以及剧情概要，另外本作依然暂定是今年春季发售。
9月29日 “《噬神者》系列”音乐担当、作曲家椎名豪从BNEI离职，他在离职前参与的最后一部作品是预定将于2018年发售的《嗜血代码》。
9月29日 任天堂官网宣布Wii购物频道（Wii Shopping Channel）即将关闭服务。
9月30日 “《辐射》系列”20周年。



传说之下

★★★☆☆ UCG评分：—

多机种 Undertale | 日版 | 9月5日
Toby Fox | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV/Steam



《传说之下》是Toby Fox在Kickstarter平台集资并独立开发的复古电子风格RPG，这款画风复古的游戏在2015年问世，并且受到了玩家和媒体的一致好评。游戏讲述一个人类坠落到怪物们所生存的地下世界里所遇到的各种故事，在冒险的路上玩家会遇到许多怪物，玩家既可以选择和它们战斗，也可以与它们进行交涉来避免进行交战，这一机制也是本作多结局进入条件的关键所在。游戏的角色台词里充满了各种各样有意思的台词，甚至于当玩家给主角起名时选择和其他重要NPC同样的名字时还会出现不同的系统提示。在2017年9月5日本作登陆主机平台。[文：秋沙雨]



纳克的大冒险 双英与古代兵团

★★☆☆☆ UCG评分：20

PS4 纳克的大冒险 双英与古代兵团 | 中文版 | 9月5日
SIE | 动作 | 对应机种：PS4



本作为曾经PS4首发游戏《纳克的大冒险》的续作，同样以美式3D动画的风格呈现了一段儿童向的拯救世界故事。作为一款面对儿童群体的动作游戏，关卡流程设计相对简单，但分量十足，共计14个大关，包含了雪山、城市、遗迹等多个精美的场景，一周目通关后还可以自由选择关卡并挑战内置的成就奖牌。操作方面简单易懂，相对于前作枯燥的出拳，本作新增的技能树能提供更多实用的战斗招式，新增的QTE系统也提高了观赏性。主打的双人模式在吸取了前作的教训后变得更加有趣，两名玩家之间不但没有主副之分，还能相互使出强力的组合技能。可惜本作仍然无法网络联机。[文：六等星]



命运2

★★★★☆ UCG评分：27

多机种 | Destiny 2 | 中文版 | 9月6日
Activision | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



本作故事延续前作第三个大型 DLC《掠夺者之王》的剧情，人类最后的城市遭到卡巴尔的猩红军团袭击，高塔被毁圣城失守，甚至连守护者的力量也被夺去。玩家扮演的守护者必须再次从零开始锻炼自己和收集装备，然后集结高塔剩余的生还者开展绝地反攻。游戏和前作相比，无论是系统还是玩法都没有发生太大的变化，职业依然是泰坦、术士、猎人这个三巨头组合。分支职业则在原有九种的基础上加入了哨兵（泰坦）、破晓（术士）和神行（猎人）。独狼新手玩家可以通过完成公共事件、支线任务、探险或者巡逻来获得装备奖励，而游戏上手后就可以挑战普通打击、日落打击，甚至是难度更高突袭任务。在目前的版本中，暂时只有两个大型突袭供玩家挑战，分别是“利维坦”以及“世界吞噬者，利维坦”。





和前作相比，本作最大的变化在于装备的随机性变弱，装备的特性不再随机而是被固定下来。玩家只能通过模组来更改武器的性能，在后续的版本更新中则加入了大师杰作武器系统，让玩家可以对自己喜欢的武器进行进一步的强化。PvP 方面，前作中的六对六、三对三、二对二模式全部被取消，取而代之的是四对四的对战模式，节奏减慢的同时，高能武器被削弱使得 PvP 对比之前更加考验玩家的技术以及合作。本作暂时只发售了一个 DLC《奥斯里斯的诅咒》，第二个 DLC《火星之神》预定将于 2018 年第一季度推出。[文：三日月]



▶本作加强了单机剧情的剧情演出，增加了不少“大场面”，和前作相比有了不小的改进。

2017年度十佳游戏



昂星团

- ◆塞尔达传说 旷野之息
- ◆超级马力欧 奥德赛
- ◆油彩军团2
- ◆重力异想世界2
- ◆蒸汽世界 挖掘2
- ◆超级机器人大战V
- ◆怪物猎人 世界
- ◆仁王
- ◆女神异闻录5
- ◆古惑狼 疯狂三部曲

《油彩军团 2》、《超级机器人大战 V》攻略作者

年度感言 就这么一看，自己今年的口味果然偏向动作类游戏，不过《P5》和《机战》这种优秀的 RPG 还是成功地吸引了我。《塞尔达传说 旷野之息》目前来说应该是个人的年度最佳了，哪怕放置不玩几个月，再次拿出来玩的时候仍然有之前的新鲜感，等中文版出了我一定要再玩一遍。在我写这篇感想的时候，虽然还没来得及细细品味《怪物猎人 世界》，但经过几次测试和游戏拿到手后的第一时间感受，相信它绝对能列入个人的年度十佳。

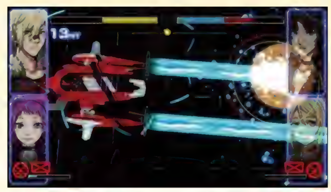
旋光的轮舞2

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | 旋光の轮舞2 | 日版 | 9月7日
角川Games | 动作射击 | 对应机种：PS4/Steam



“《旋光的轮舞》系列”是由 G-rev 开发的系统融合了射击与格斗双重要素的弹幕对战射击游戏。本作由角川 Games 发行，是 2009 年推出的系列第二作《旋光的轮舞 DUO》的重制版，并且各方面都进行了大幅度强化。不仅角色设定图全部重绘，声优也进行了更换。剧情上则对原版未完结的故事进行了补完，UI 界面也进行了全方位优化。玩家们扮演来自四大势力的众多个性角色，驾驶着被称为“Lander”的战斗机器人，相互之间以弹幕展开决斗。本作初期可操作角色包括《旋光的轮舞 DUO》ver2 追加的佩露娜和三条樱子在内，共 14 人，而来自 1 代的莉莉·F·雷维纳斯和卡雷尔则作为 DLC 角色参战。[文：水无月]



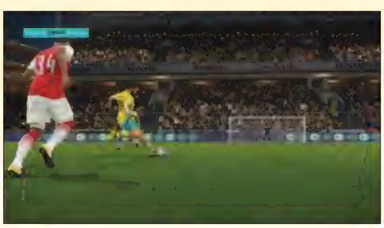
职业进化足球2018

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | Pro Evolution Soccer 2018 | 中文版 | 9月12日
Konami | 体育 | 对应机种：PS3/PS4/Steam/XOne/X360



本作是“《职业进化足球》系列”的最新作，相比起前作更换了“FOX 引擎”后带来的画面上质的提升，本作虽然在各方面总体上提升不大，但在一些画面细节和球场贴图方面仍旧看得出明显进步。“Real Touch+”系统的引入更是将球员与皮球之间的各种互动以及技术动作模拟得更为逼真，球员的性格也能够通过赛场上的各种动作细节活灵活现地展示出来。玩家之前在前作研究出的许多盘球过人的套路在本作变得不再实用，与之相对应的则是传奇难度下 AI 球员得到了进一步强化，玩家需要耐下心来稳扎稳打，从防守做起，才能在 AI 手中觅得胜利的良机。[文：北山杉]



冤罪杀机 界外魔之死

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | Dishonored: Death of the Outsider | 中文版 | 9月15日
Bethesda | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是 2016 年推出的《冤罪杀机 2》的续篇，但是主角换成了曾经是刺客组织“捕鲸人”一员的比莉·罗克，讲述了她联手在《冤罪杀机》中刺杀了杰思敏女皇的刺客多德一起试图杀死界外魔的故事。因为这款作品只是外传，所以整体长度比《冤罪杀机 2》要短，只有 5 个关卡，而且部分沿用了前作当中的关卡素材。但游戏当中也为比莉设计了全新的道具和超能力，并且加入了全新的敌人，更补完了系列当中最大的伏笔：界外魔到底是如何诞生的，同时本作的结局也为系列后续的故事发展作出了非常好的铺垫。也正因为有着优秀的剧本，本作获得了 2017 年美国编剧工会大奖的提名。[文：稀饭]



银河战士 萨姆斯归来

★★★★☆ UCG评分：—

3DS | Metroid Samus Returns | 日版 | 9月15日
Nintendo | 动作 | 对应机种：3DS



本作是1992年GB平台《银河战士2》的重制版，由开发出“《恶魔城 暗影之王》系列”的MercurySteam倾心打造。游戏画面实现了2D到2.5D的转化，地图和敌人全部重新设计，还追加了反击系统，使得游戏更适应现在玩家的口味。游戏剧情讲述了萨姆斯追逐着Metroid抵达到了一颗未知的行星上，她要在这个星球上四处探险，追踪所有的目标并将其消灭。在游戏的流程中，萨姆斯会逐渐获得各种新能力，这不仅对地图探索和战斗有着很大的帮助，还能让她突破各种障碍，前往新的地区。另外，随着玩家的收集率增加，菜单的画廊还会逐渐开放系列初代的剧情设定图，对粉丝来说是个强力的催泪弹。[文：昴星团]



NBA LIVE 18

★★☆☆☆ UCG评分：21

多机种 | NBA LIVE 18 | 美版 | 9月15日
EA | 体育 | 对应机种：PS4/XOne



本作为“《NBA LIVE》系列”时隔两年的新作，上一作发售已经是2015年的事了。和EA的其他两款体育类游戏《FIFA 18》以及《麦登NFL 18》类似，本作有标志的UT模式以及一个故事模式。除此以外，本作还首次引入了WNBA的队伍供玩家选择和使用。故事模式“The One”则让玩家从街球场一步步成名，玩家可以在街球场和职业球场上书写自己的传奇。这个模式下球员的成长系统类似于角色扮演游戏，每当玩家的能力成长到一定程度的时候，玩家需要从两个明星能力中选择一个，选择不同的能力将会大大影响球员在相应领域的发挥。[文：三日月]



NBA 2K18

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 | NBA 2K18 | 中文版 | 9月19日
2K Sports | 体育 | 对应机种：NS/PS3/PS4/Steam/XOne/X360



作为“《NBA 2K》”系列一年一度的最新作，本作针对比赛中的许多细节，例如投篮条、球员的突破和场地的灯光等，都作出了一些局部性的改动，带给了玩家更加真实、充满活力的赛场体验。在生涯模式中，本作创造性地加入了沙箱玩法，以一个自由、开放的线上社区来取代前作相对线性的剧情流程，玩家既可以在赛场上一如既往地从零开始体验NBA巨星之路，也可在社区中对球员进行个性化培育、和其他玩家共同打一场街头篮球比赛，这些多种多样的玩法重新定义了“生涯模式”。除此之外，梦幻球队模式则加入了更加平衡的工资帽系统，为玩家带来了更丰富的选择和挑战。[文：北山杉]



漫威英雄对Capcom 无限

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 | Marvel vs. Capcom: Infinite | 中文版 | 9月21日
Capcom | 格斗 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



在前作《终极漫威英雄对Capcom 3》发售后，由于迪士尼组建了自己的游戏部门，2012年起Capcom失去了漫威英雄的版权。直到迪士尼解散了游戏部门后，Capcom才获得漫威宇宙的版权。相比前作，游戏的改动是全方位的。对战形式从3对3改为了2对2，取消了传统的援护攻击，改为更加灵活的即时换人。出场角色方面，由于版权受限，之前几乎全勤的《X战警》角色全部缺席，有6名角色以DLC形式登场。游戏设计了庞大的故事模式，过场全部由动画交代，称得上是最大亮点。而游戏标题中的无限，意指无限宝石，游戏还专门设计了无限宝石系统，令战斗更具变化。[文：纱迦]



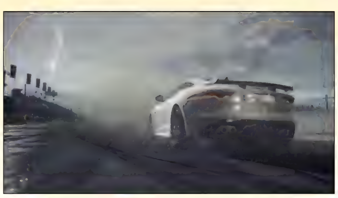
赛车计划2

★★★☆☆ UCG评分：—

多机种 | Project CARS 2 | 中文版 | 9月22日
BNEI | 竞速 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



作为真实系赛车游戏的后起之秀，《赛车计划2》相比前作拥有更好的画质，车辆的建模更加精细。游戏收录了来自38家车厂的182款车型，赛道数量达到46条。游戏采用LiveTrack 3.0技术，可以模拟天气和季节变化，让玩家欣赏四季不同的赛道风光，而天气变化也会导致赛道产生细微的变化。玩家在生涯模式中可以从入门赛开始向顶级赛事发起挑战，成为冠军后还可以在线上体验多人竞赛的乐趣。游戏提供了细致的自定义功能，从外观到各项参数均可随心所欲地调整。初学者可以选择新手版的调整方式，通过问答的形式来完成半自动调校，十分贴心。[文：纱迦]



乐高忍者大电影 游戏版

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 | The LEGO NINJAGO Movie Video Game | 美版 | 9月22日
Warner Bros. | 动作 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



基于《乐高忍者大电影》推出的本作，在当前的三大主机以及Steam都有登陆。游戏的玩法和以往“《乐高》系列”游戏类似，玩家扮演电影中的7名角色，用飞檐走壁、高空跳跃来展现作为忍者的身手，用不同的角色与各种敌人作战并解决各种谜题，最终打败邪恶的伽玛当大师和他的鲨鱼军团，保卫忍者家园。游戏有忍术、功夫、机甲等各种酷炫设定，风格则延续了系列一贯的诙谐和轻松。相比系列以往作品，本作最大的不同是全新的高自由度设定，武器升级和快节奏也都是本作的特色。游戏有8大场景，每个场景都有独特的挑战道场。此外游戏还支持最多4名玩家在战斗地图上进行对战。

[文：马修]



2016年度十佳游戏

- ◆DJMAX 致敬
- ◆超级马力欧 奥德赛
- ◆塞尔达传说 旷野之息
- ◆尼尔 自动人形
- ◆地平线 零之曙光
- ◆油彩军团2
- ◆茶杯头
- ◆邪恶深处2
- ◆生化危机7
- ◆奇异人生 风暴前夕

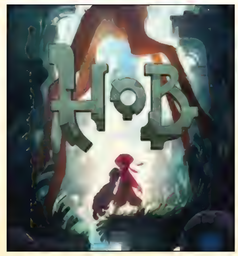


年度感言 当我玩到《致敬》的头个晚上就知道自己的年度最佳非它莫属了！这款作品完全满足了我对它的所有期待，细致的改进、优质的新曲及重现的经典，甚至让我在之后都不敢轻易打开它，因为一旦音乐响起就不知道自己什么时候才能停下来。比起《旷野之息》,《奥德赛》带给我的惊喜与乐趣更加丰富多样,《零之曙光》和《自动人形》则纯属风格戳中。今年最遗憾的就是没有体验《葬火》。

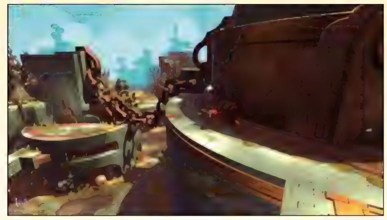
迷城之光

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | Hob | 中文版 | 9月26日
Runic Games | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam



本作为“《火炬之光》系列”制作组Runic Games解散前最后的作品，游戏舞台为一颗被外星病毒所感染的神秘星球，而它的命运被掌握在玩家的手中。游戏中没有任何对话与文字提示，玩家只能在岩石巨人的指引下，依靠谜题解锁以及关卡场景来找出那隐晦的线索，可以自由选择最终结局的走向。玩法上能看到不少“《塞尔达传说》系列”的影子，利用机械臂在场景中攀爬、击打、旋转各种机关，巧妙的地图升降设计使得探索的流程非常自然。除了主线流程中的必备能力外，地图上还有大量的提升玩家能力值的道具，想要获得它们可得费上不少功夫。[文：六等星]



英雄传说 闪之轨迹III

★★★★☆ UCG评分：25

PS4 | 英雄传说 闪の轨迹III | 日版 | 9月28日
Falcom | 角色扮演 | 对应机种：PS4



Falcom 有同年发售的《东京异境 Ex+》和《伊苏Ⅷ》作为 PS4 平台的试水之作，也使得《闪之轨迹III》在 PS4 平台上有着比从《闪Ⅰ》到《闪Ⅱ》间更大的变化。

更换平台之后本作最明显的变化就是建模的进步，无论是 2D 渲染更加自然的人物建模（尤其是人物面部），还是海天一色的海之都，都能明显让玩家感受到画面上的明显变化。在之前登陆 PS4 的两部作品里都已经实现的 60 帧速率也在本作里继承了下来。战斗方面的最大变化首先是 UI，指令的键位在前作为止一直沿用从《空之轨迹 FC》发展下来的形式，而本作的键位则更加贴合游戏手柄的操作，采用左右八个键各自对应一个指令的形式，让菜单更加直观。战略要素上延续“战术连接”系统的同时，新加入了“破防”





系统和 BOSS 角色才会使用的“高扬”模式。骑神战从前作里随时能召唤骑神加入战斗改为了全部变为剧情战，不过平衡性得到了很大程度的加强。为照顾只想看剧情的新人玩家，本作还加入了历代最低的难度“VERY EASY”。

故事的主线以托尔兹分校为中心进行展开，主角依然为粉丝所熟悉的黎恩，不过这次是以教官而并非学生的身分来展开故事。前作旧Ⅶ班的所有角色以及本作新加入的 5 位新Ⅶ班学生都是队伍的常驻角色。除此之外玩家还能够操作不少临时入队的角色，当中以粉丝们所熟悉的老面孔居多。顺便一提的是，“《闪之轨迹》系列”最终作目前已经确定将于 2018 年第 3 季度发售。
[文：秋沙雨]



▶如果算上临时入队的角色，本作的可操作角色数量可以说是十分可观。

火焰之纹章无双

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | ファイアーエムブレム无双 | 中文版 | 9月28日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种：3DS/NS



由 Team Ninja 和 ω-FORCE 开发，将“《无双》系列”与人气 SRPG“《火焰之纹章》系列”结合而打造的“跨界无双”作品。本作故事发生在一个原创的世界观下，和平的阿伊特利斯王国因魔物袭击而导致全土沦陷。侥幸从王都中逃出的王子史昂与公主莉安，和众多被从其他世界召唤而来的“《火焰之纹章》系列”历代英雄们一起为了光复祖国而战。参战本作的“《火纹》系列”历代英雄共有 23 位，其中多数来自《暗黑龙与光之剑》、《觉醒》和《if》这三作，还包括《烈火之剑》的女主角琳蒂丝、《回响》的女主角赛莉卡以及系列传统看板娘安娜这三位在历史模式中才能加入的隐藏角色。系统在保持了传统“无双”割草玩法的基础





上，融合了“《战国无双编年史》系列”的四人出战系统以及“《火纹》系列”中兵种、三角互克、双人组队和援攻援防等要素，可以说是一款兼具爽快感和战略性的“无双”作品。而通关主线流程后还能解锁以原作剧情为背景，包括 5 张地图，多达上百个关卡的历史模式。不同角色通过并肩作战增进关系后还能触发特殊的“牵绊对话”，而来自不同作品的角色间的“牵绊对话”更是“《火纹》系列”首次出现跨作品的角色互动，除此之外本作在 UI、音效等各种细节上都体现着“《火纹》系列”元素，对于粉丝来说可谓情怀满分。本作还将预定推出三弹 DLC（第一弹已于去年 12 月发售），会加入更多的参战角色及关卡。
[文：水无月]



▶作为系列特色之一的天马三角攻击也在本作中忠实再现

限界凸城 装甲城堡

★★☆☆☆ UCG评分：—

PS4 | 限界凸城 キャッスルパンツァーズ | 日版 | 9月28日
Compile Heart | 角色扮演 | 对应机种：PS4



本作是“限界凸 ki”系列的最新作，并且贯彻了系列一向以“污”为卖点的特色。玩家扮演的主角为了帮助身为女王的女主角从敌人手上夺回国家，与一座城堡定下了契约，虽然得到了强大的力量但是却不得不持续收集少女们的内裤作为代价。而为了解除这个契约，主角踏上了帮助女主夺回国家的旅程。本作参战的妹子们会根据身上穿的内衣决定其战斗风格和技能，并且可以随时更换内衣来改变作战风格，此外还可以召唤各种萌娘化的魔物协助战斗。系列经典的触摸模式依然保留了下来，游戏中达成了某些条件之后晚上可以跟其他女角色和魔物娘进入“贤者时间”。该模式除了能提升好感之外还能提升城堡炮击的攻击力。[文：宇宙人]



FIFA 18

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | FIFA 18 | 中文版 | 9月29日
EA Sports | 体育 | 对应机种：NS/PS3/PS4/XOne/X360



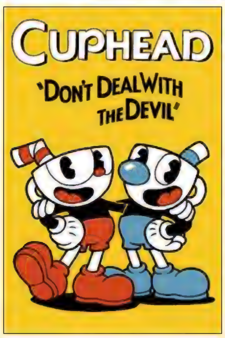
相比去年，今年的《FIFA 18》依旧延续了其积极革新的传统。虽然仍然采用了寒霜引擎，但能够看到 EA 在对画面和建模的优化上比去年更加得心应手，许多球场上的小细节均得到了强化，打造出了一个沉浸式的赛场氛围。相比去年的面部捕捉技术，本作则采用了全新的真实球员动作捕捉技术，让球员在赛场中的动作和个性得到了进一步加强。大受欢迎的前作故事模式主角艾利克斯·亨特也同样在本作的故事模式中续写他的传奇经历。不仅如此，本作作为首个登陆 NS 平台的足球游戏，NS 版本虽然没有采用寒霜引擎，但不管是在画质还是帧数上，都为玩家带来了堪比主机版本的游戏体验。[文：北山杉]



茶杯头

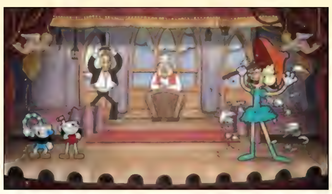
★★★★★ UCG评分：27

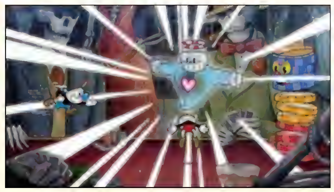
多机种 | Cuphead | 美版 | 9月29日
StudioMDHR | 动作射击 | 对应机种：Steam/XOne



《茶杯头》最早于 2014 年 E3 公布，一登场就受到了全世界玩家的关注。游戏的画面和角色采用 20 世纪 30 年代盛行的橡皮管动画风格来绘制，完全称得上是艺术品。游戏最初公布时玩法只有 BOSS 战，在玩家的呼吁下开发商决定加入更多玩法，为此游戏几经延期，所幸最终素质没有让人失望。

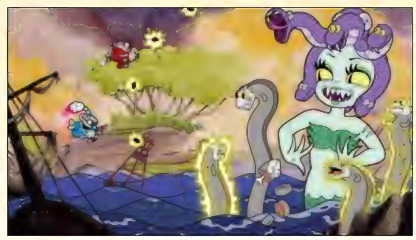
整个游戏可以说是充满着复古和怀旧的情怀。除了人见人爱的画面风格外，爵士乐风格的音乐和传统的横版过关 ACT 玩法也令人感到无比怀念。导演兼制作人 Moldenhauer 兄弟参考了 20 世纪 80 年代的经典横版过关 ACT，整个游戏分为 3 种玩法，分别是 BOSS 战、跑酷射击关和神殿关。其中 BOSS 战是本作的核心，超过 75% 的关卡都属于此类。BOSS 战关卡共有 3 种难度，难度上升后 BOSS 不仅更耐打，而且行动模式也会更加丰富。根据玩家的表现，在战胜 BOSS 后会获得不同的评价；跑酷射击关只有 6 关，玩法与《魂斗罗》类似。通过收集关卡中的金币，玩家能够在商店中购买新的武器和能力；神殿关只有 3 关，考验玩家的跳跃和反应力，通过之后能够解锁 3 种超必杀技。





虽然看上去风格可爱，但游戏的难度整体偏高。关卡中没有检查点，体力掉光就要整关重来，也不存在练级熟练度之类的设定。游戏中共有 6 种武器和 6 种能力，玩家需要根据面对的敌人来决定如何搭配武器和能力。要想顺利通过，背版也是必要的。叫上一个好友互相配合 or 陷害，还能让游戏乐趣翻倍。[文：纱迦]

▶部分BOSS战关卡以2D横版卷轴STG的玩法进行。



十月 OCT

10月2日 Play Station 正式公布了新型号 PS VR 头盔。

10月3日 PS4 系统最新 5.00 版本“信长”更新。

10月3日 SIE（索尼互动娱乐）发布公告，宣布了其公司高层的人事变动。其中小寺刚在此次变动中升任 SIE 社长和首席执行官，安德鲁·豪斯则担任 SIE 会长。

10月8 日 据外媒报道，任天堂已经将 NS 产量增加到每月 200 万台。

10月9日 根据 Steamspy 的数据显示，《茶杯头》的 Steam 销量已经达到了 45 万，好评率高达 95%，其中有 6.21% 的销量来自中国。

10月12日 在 BioWare 任职了超过 14 年，曾参与制作“《龙之世纪》系列”的 Mike Laidlaw 宣布离职。

10月14日 知名慈善售卖网站 Humble Bundle 宣布被 IGN 收购。

10月17日 传奇影业宣布，3DS 游戏《名侦探皮卡丘》真人电影拍摄时间确定为今年 1 月，拍摄将在伦敦进行，电影演员、配音等信息均未公布。

10月18日 Capcom 宣布《生化危机 7》全球出货量突破 400 万。

10月18日 EA宣布关闭层开发过“《死亡空间》系列”和《但丁地狱》的 Visceral Games。

10月19日 NS 进行了 4.0.0 系统更新，系统语言追加了简繁中文，然而仅在对应软件中以中文显示，系统语言将以英文显示。

10月25日 据外媒报道，微软目前已经停止生产 Kinect。

10月29日 游戏制作人 Peter Rosa 公布了自己将要离开已经为之工作了 9 年的 Capcom，他曾参与《街头霸王 V》以及《漫威英雄对卡普空 无限》的制作。

2017年度十佳游戏

- ◆刺客信条 起源
- ◆邪恶深处2
- ◆尼尔 自动人形
- ◆生化危机7
- ◆德军总部II 新巨人
- ◆异度神剑2
- ◆仁王
- ◆暗黑破坏神III 永恒之战
- ◆最终幻想XII 黄道纪元
- ◆掠食



六等星

《仁王》《德军总部 II 新巨人》《机甲狂潮》《全明星无双》攻略作者

年度感言 2017 年令我惊喜的游戏还真不少，挑出 10 款游戏真是信手拈来，可惜这些游戏仍然有很大的提升空间，它们本可以做得更好，其中最为遗憾的就是《邪恶深处 2》和《德军总部 II》。除了这些重量级作品，老游戏也填坑了不少，《恶魔之魂》欧日美三版本的白金应该是我 2017 年最爽的奖杯了。无奈我还是无法感受到沙箱和平台动作游戏的乐趣，年度最强红绿帽组合我一个都没玩（笑）。

极限竞速7

★★★★☆ UCG评分：27

XOne | Forza Motorsport 7 | 中文版 | 10月3日 | Microsoft | 竞速 | 对应机种：XOne



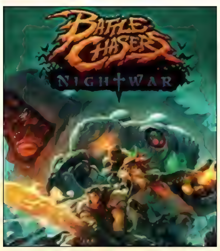
微软的王牌赛车游戏《极限竞速》以一年一作的速度推出，这次的正统第 7 作配合 Xbox One X 推出，能够实现 4K+60 帧 +HDR 的惊人表现力。游戏共收录超过 700 款车型，以及 122 条赛道（每个场地的不同赛道分开计算）。所有车辆的主要细节都经过了重新绘制，包括仪表板、反光镜以及挡风玻璃上的雨刷等等。全新的动态天气系统能够真实再现雨从无到有，然后雨过天晴的情景，同时降水也会对驾驶产生细微的影响。游戏允许玩家对比赛进行细致的设定，即便是新手也可以通过自动驾驶来完成单人赛事。游戏上市后还在不断推出新车和新活动，极大地提高了耐玩度。[文：纱迦]



逐战者 暗夜之战

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | Battle Chasers Nightwar | 中文版 | 10月3日 | THQ Nordic | 角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作改编自漫画作品《逐战者》，而开发商 Airship Syndicate 的创意总监 Joe Madureira 正是漫画的原作者，所以这款作品可以被视为是对原作故事的延续。在游戏机制上，本作是一款古典当中带着一点新潮的角色扮演游戏，战斗部分采用回合制，玩家有着“动作”和“能力”两种不同的技能，前者可以即时生效，但是威力和影响效果有限；后者往往有着强大的效果，但需要耗费时间来发动，而且会消耗法力。除此之外游戏当中还有制作系统和钓鱼小游戏，以及地下城探索等流行元素。另外游戏本身自带简体中文，虽然有错字但翻译水平上佳，推荐 JRPG 爱好者试试看。[文：稀饭]



塔京Clanpool

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 塔京Clanpool | 日版 | 10月5日 | Compile Heart | 角色扮演 | 对应机种：PSV



本作是 Compile Heart 推出的原创主视角迷宫探索 RPG。游戏设定的舞台为被从空中都市中出现的大量魔物肆虐的东京。以主角为首的一群少女组建了新的组织“电脑战术内阁”向魔物们展开反攻。本作的玩法是以第一人称的视角探索迷宫，并且不断地往上层进发。战斗虽然也是回合制，但是采用了独特的行动值（EP）系统，只要 EP 足够玩家可以在一回合内任意发动技能，但是每个回合只会回复一定量的 EP，因此玩家可以情况来管理队伍成员的行动能量。从迷宫探索回来之后还会进行总选举，在国民中获得票数多的角色能得到更高的经验值或其他奖励。日常部分可以在国会上提出各种政策，让游戏发生各种变化。[文：宇宙人]



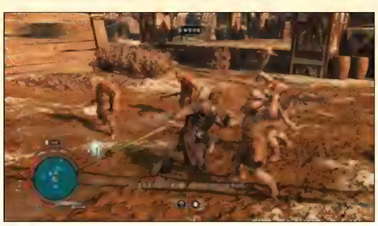
中土世界 战争之影

★★★☆☆ UCG评分：23

多机种 | Middle-earth: Shadow of War | 中文版 | 10月10日 | WB Games | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作故事延续前作，玩家扮演的依然是“墓穴行者”塔利昂和他的搭档：已经变成亡灵的精灵工匠凯勒布理鹏，他们继续在中土大陆上为了复仇和索伦以及他的军队展开战斗。前作大受好评的宿敌系统在本作得到了强化，游戏的兽人拥有比前作更加鲜明的性格。玩家可以利用这些性格来控制、离间甚至是杀死他们。然而一旦玩家疏忽，就会被他们背叛。本作还新加入了攻城战，在玩家建立起属于自己的兽人大军后，就可以带领它们攻占索伦手下的堡垒。系统在基本延续前作的基础上，加入了更多的角色扮演要素，玩家还可以通过调整自身装备和宝石来强化自己。另外玩家在本作中还可以骑龙，从空中对敌人进行攻击。[文：三日月]



消逝的星球

★★★★☆ UCG评分：23

多机种 | Lost Sphear | 日版 | 10月12日 | Square Enix | 角色扮演 | 对应机种：NS/PS4



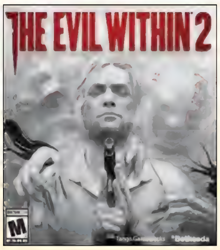
本作是由开发过《祭品与雪之刹那》的 TokyoRPG Factory 工作室开发的原创 RPG，因此游戏整体上延续了《祭品与雪之刹那》的清新风格。本作的剧情以“记忆”为主题，讲述了拥有“利用记忆重塑事物”力量的主人公彼方，和同伴们一起拯救逐渐消逝崩坏的世界的故事。本作的战斗系统延续了《祭品与雪之刹那》的传统半实时制式战斗，同时主人公和同伴们都各自拥有被称为“机装”的专用的战斗机甲，面对强敌时灵活发动机装能力可以一举扭转局势。本作的支线要素非常丰富，8 个主要角色有各自的外传剧情，完成之后不仅可以获得强力装备，还可以了解到他们不为人知的过去。[文：水无月]



邪恶深处2

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | The Evil Within 2 | 中文版 | 10月13日
Bethesda | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



三上真司领衔的Tango工作室打造的生存恐怖类游戏，本作剧情发生在初代的3年之后，主角赛巴斯汀得知自己的女儿并没有死于火灾，为了救出爱女，他又一次踏入了噩梦般的STEM装置。2代一改前作的风格，将特定章节设计成允许自由探索的开放地图，玩家可以根据自己的设想，选择潜行暗杀、正面强攻等不同的打法。在这类广阔的场景里还有支线任务的设定，完成后可以获得武器装备或是珍贵物资。主角的技能升级系统也进一步细化，除了提升生命值、耐力和强化武器的各项能力外，还能解锁主动与被动技能，让作战更加得心应手，而弹药和回复品大多数都需要亲自动手制造，考验玩家对物资的分配。[文：苍穹]



勇者就爱耍心机VR

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | V! 勇者のくせになまいきだR | 中文 | 10月14日
SIE | 即时战略 | 对应机种：PS4



"《勇者别嚣张（旧译名）》系列"的PS VR新作，由SIEJA的日本工作室与Acquire共同开发。游戏依然延续了经典的世界观设定和即时战略玩法，玩家所扮演的并非是勇者，而是破坏神，通过与魔王联手来培养和调遣不同的魔物，阻挡勇者前进的脚步！而与此前作品所不同的是，本作的舞台由地底世界转变为地面，也是系列首次以大地图而非迷宫的形式来表现整个战场。借助于PS VR的显示效果，玩家可以俯瞰整片大陆，魔王的女儿则会不时地出现在身边进行交谈，很好地呈现出真实的临场感。游戏本篇一共收录了10个关卡，地图方面则有RPG世界、沙漠等不同的主题，保证了耐玩度。[文：哪尼]



GT赛车 竞赛

★★★☆☆ UCG评分：24

PS4 | Gran Turismo Sport | 中文版 | 9月15日
SIE | 竞速 | 对应机种：PS4



这是"《GT赛车》系列"在PS4上的首款作品，游戏充分发挥了PS4的机能，让场景、赛车和驾驶手感更加逼真。本作收录的车辆有近200种，虽然对比前作来说数量大幅减少，但每一辆车子的建模都经过了真车扫描建模，会给玩家与以往完全不同的感受。本作首次加入了VR模式，在此之上配合方向盘控制器，能给人一种开真车的临场感，让游戏体验直线上升。系列惯例的拍照模式依然保留，赛车、场景的状态和相机滤镜的设定等都可以自由调整。在PS4的强大机能下，可以让每一张精心拍摄的照片达到以假乱真的地步，对于爱车一族来说实在是再好不过了。[文：昴星团]



巨影都市

★★☆☆☆ UCG评分：18

PS4 | 巨影都市 | 日版 | 10月19日
BNEI | 动作冒险 | 对应机种：PS4



本作是由《绝体绝命都市》团队打造的又一款灾难题材作品，故事讲述世界正受到巨型的谜之生物袭击，人类面临灭亡危机。游戏中会出现奥特曼、哥斯拉等经典的联动角色，不过它们只作为背景的"天灾"而存在，与常规的超人打怪兽不同，本作的玩法以灾难中的对话交流、求生行动为主，玩家扮演的只是普通民众的一员，需要在巨影之下不断奔跑攀爬，为求生存。游戏可以选择主人公的性别，部分互动要素会据此产生变化，比如为男性时可变身女装大佬，为女性时可以与女主角搞百合，再加上故事中时而会出现一些脑洞清奇的对话选项，使本应紧张的逃亡之路增加了不少恶搞元素。[文：三味线]



富豪街 DQ&FF 30周年纪念版

★★☆☆☆ UCG评分：22

多机种 | いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY | 中文版 | 10月19日
Square Enix | 益智 | 对应机种：PS4/PSV



"大富翁"题材游戏"《富豪街》系列"的最新作，作为游戏的卖点莫过于登场的角色全部来自《DQ》和《FF》这两大系列，玩家可以使用他们展开激烈的资产竞赛。这次登场的角色超过20名，中川翔子担任CV的亚莉娜以及《FF》最新作中的诺克提斯等受瞩目的角色也收录在内，并且这次首次采用全语音演出，玩家可以欣赏到这些角色在本作中的独有台词。另外这次还加入了"简单模式"，此模式中没有区域、股票等概念，玩家只要集中购买店铺并进行增资就能赚钱，让不擅长此类游戏的玩家也能轻松上手。游戏支持一机操作4名角色，就算只有一台PS4或PSV，也可以通过轮流行动的方式，实现欢乐的多人游戏。[文：乌冬]



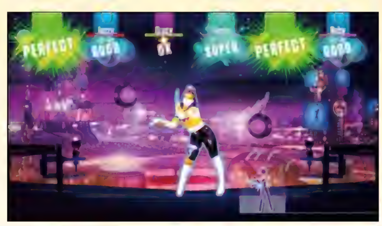
舞力全开2018

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | Just Dance 2018 | 中文版 | 10月24日
Ubisoft | 音乐 | 对应机种：NS/PS3/PS4/Wii/WiiU/X360/XOne



本作是育碧"年货"跳舞游戏的最新作，对应7大机种，支持移动设备、PS摄像头、Kinect的体感玩法。NS版更是拥有双手各持一个Joy-Con的特殊玩法，不过只有5首歌曲对应这种玩法。游戏收录了41首歌曲，其中既有《Despacito》、《Shape of You》这样的热门新歌，也有来自皇后乐队、Boney M.的经典金曲。全新的儿童模式重新设计了选曲、舞蹈、背景和得分标准，拥有12首独立曲目。本作的隐藏要素改以转蛋机的形式解锁，具有一定的随机性。以往的魔币变为了抽奖的货币，需要通过完成挑战来赚取。游戏附赠3个月"舞力全开 无限"服务，超过300首歌曲可供选择，且仍在不断追加新曲。[文：纱迦]



真·女神转生 深邃奇妙之旅

★★★★☆ UCG评分：25

3DS | 真·女神转生 DEEP STRANGE JOURNEY | 日版 | 10月26日
Atlus | 角色扮演 | 对应机种：3DS



本作是Atlus出品的著名RPG“《真·女神转生》系列”作品之一，2009年发售于NDS平台的《真·女神转生 奇妙之旅》的重制版。和原版相比本作增加了数十种恶魔，使登场恶魔总数达到400余种。对画面和UI也进行了一定程度的优化，同时主线剧情对话全语音化，大幅增加了玩家的投入感，游戏系统上则没有太大改变。在游戏流程上，本作在原版秩序、混沌、中庸这三条路线的基础上，新增了一个平行于主线的庞大迷宫“叹息之胎”，玩家在其中可以邂逅对剧情有重大影响的神秘少女阿历克斯。无论玩家选择哪条路线攻略，在通关“叹息之胎”后均可进入与原版不同的全新结局。[文：水无月]



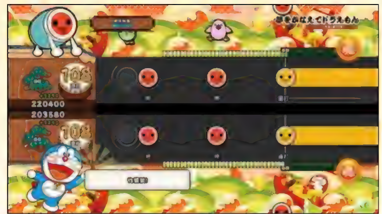
太鼓之达人 合奏咚咚咚

★★★☆☆ UCG评分：24

PS4 | 太鼓の達人セッションでドドンがドン! | 中文版 | 10月26日
BNEI | 音乐 | 对应机种：PS4



PS4平台上的首款《太鼓之达人》，也是该系列时隔多年后再一次登陆PS系家用机。本作以日本的“祭典”为主题，整体设计感焕然一新，游戏本体中收录的曲目达到了70首以上，发售后也持续地推出DLC内容。与以往家用机平台作品不太一样的是，本作并没有加入类似于“剧情模式”的内容，甚至也不需要解锁隐藏要素，除了自由演奏模式外，重点都放在了“线上排名战”上。不过该模式下并非实时对战，玩家只是与其他玩家的“镜像”成绩进行比拼，不断打败这些对手便可提高段位排名。而所谓的“好友演奏”部分同样也只是上传/下载演奏数据，并非实时联机，实用度不高。[文：哪尼]



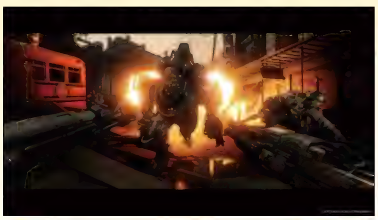
德军总部II 新巨人

★★★★★ UCG评分：24

多机种 | WolfensteinII: The New Colossus | 中文版 | 10月27日
Bethesda | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



《德军总部II 新巨人》紧接前作剧情，讲述了“恐怖威廉”如何在美国大陆上与前作的纳粹女魔头一较高下，中途玩家还能召集本土英勇的反抗军与你一同作战。系统方面本作相比系列之前的作品有了很大的改进，玩家拥有一艘潜水艇大本营，而关卡机制改为了大地图上选地区的方式，无法再通过选关回顾剧情，通关后仍然可以自由探索这些区域并解锁额外的任务。战斗方面中除了前作的异禀技能外，新增的三套盔甲让关卡的攻略方式变得更加多样化，此外其他的特色例如双持战斗、重武器、载具等一贯保留，在更好的画面表现下感受到更加爽快刺激的射击体验。除本篇外后续3弹DLC关卡还将从不同的视角来体验这场战争。[文：六等星]



2017年度十佳游戏

八重樱

《尼尔 自动人形》攻略制作者



- ◆尼尔 自动人形
- ◆最终幻想14 红莲的解放者
- ◆女神异闻录5 中文版
- ◆超级马里奥 奥德赛
- ◆塞尔达传说 旷野之息
- ◆王国之心HD2.8 -终章序幕-
- ◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
- ◆深夜回
- ◆异度神剑2
- ◆小小噩梦

年度感言

做总结时总觉得去年自己没玩多少游戏，但写出来才发现很多都是投入了上百小时的大作，经常是一个月的游戏时间基本都砸在同一款作品上，也难怪会产生“没玩多少游戏”的印象。当然，作为一个纯正的日式游戏爱好者，能终日沉浸在喜欢的游戏中的感觉还真不赖，对比起前几年日式游戏萧条美式游戏井喷的惨状，真是不堪回首啊……

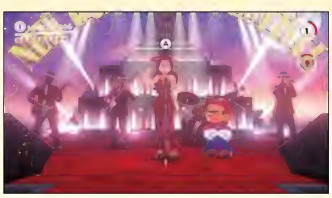
超级马力欧 奥德赛

★★★★★ UCG评分：30

NS | 超级玛利欧 奥德赛 | 中文版 | 10月27日
Nintendo | 动作冒险 | 对应机种：NS



时隔15年，“3D箱庭探索”类的《超级马力欧》作品再次回归，在这款首次登陆NS平台的系列作品中，马力欧冒险的目的同样是从酷霸王手中救回桃花公主，而这一次，他的冒险舞台包括“某个地球”上的14个国家以及月球上的3个区域。除了营救桃花公主外，收集分布在各个箱庭地图中的力量之月也是本次游玩的重点，本作共提供了880个力量之月供玩家去发现并收集。马力欧在冒险的途中并不孤单，帽子凯皮会和他一起搭乘奥德赛号穿梭于世界各地。除了能将帽子抛出来进行攻击外，凯皮还赋予了马力欧附身的能力。本作共提供了52个可附身对象，通过对这些敌人或物体进行附身，马力欧能够更深入地去探索并发现隐藏的力量之月。在本作的3D箱庭地图中分布着不少平面壁画关卡。通过水管进行这些关卡后，马力欧将由3D模型变为2D点阵，并在这个2D的平面壁画关卡中跳跃与前进。在《大金刚》中和马力欧同时登场的角色宝琳在本作中出现，并且在游戏中演唱了本作的主题曲。除此之外，游戏中还存在着对《超级马力欧兄弟》、《超级马力欧64》等多部作品进行致敬的彩蛋。在支持单人冒险的同时，本作还提供了2人协力游玩的模式。在该模式下，将由一人控制马力欧一人控制凯皮，两人共同游玩能使得游戏的难度降低不少。而帮助模式的出现，则提供了另一种轻松游玩本作的方法，这使得不少新手玩家或者动作苦手也能更顺利地游玩本作。本作虽然没有在线多人模式，但能将游戏中不少小游戏的成绩上传到互联网，并与全世界的玩家进行比拼和排名。[文：余烬]







▶“《超级马力欧》系列”的传统玩法在2D平面壁画关卡中得以体现。

刺客信条 起源

★★★★☆ UCG评分：27

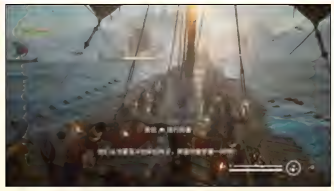
多机种 Assassin's Creed Origin | 中文版 | 10月27日
UbiSoft | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



作为缺席了一年的“《刺客信条》系列”最新作的本作发生翻天覆地的变化，游戏类型从之前的动作冒险变成了动作角色扮演。执行任务的方式也不再是以往的章节式，玩家可以自由地选择触发任务的顺序和时机。游戏类型以及流程推进方式的改变使得游戏的玩法也随之发生了变化。玩家需要考虑自身与敌人之间的等级差，在等级被压制的情况下战斗难度会大大提高。玩家还可以通过完成任务或者探索地图来获得强力装备来强化自己。更加庞大的场景以及新加入的昼夜切换也让玩家在战斗和潜入间有了更多选择的余地。新加入猎鹰“赛努”取代了系列标志“鹰眼”系统，取而代之的是更加广阔的侦察范围和高度。



本作故事发生在古埃及托勒密王朝末期，在那个时代无论是“刺客”还是“圣殿骑士”都还没诞生。最



后的沙漠游侠巴耶克为了替儿子复仇而被卷进了和“上古维序者”的战斗当中。作为系列传统之一，众多历史人物依然在游戏中乱入，“埃及艳后”克里奥帕特拉七世、盖乌斯·尤利乌斯·凯撒等历史上耳熟能详的角色等历史人物均在游戏中登场。

除了庞大的地图和数量众多的探索点以外，游戏还准备了约一百多个支线任务供玩家完成。另外在游戏发售后，官方还在不断更新免费DLC和挑战。除了以探索和讲解历史为主的“游览模式”外，本作还准备推出两个剧情DLC，第一个DLC《无形者》已经于1月22日推出。[文：三日月]



▶由于故事发生在古埃及，游戏里有着大片大片的沙漠。除了沙尘暴以外，如果玩家在沙漠逗留时间久了还能看到幻觉。

十一月NOV

11月3日《火炬之光》以及《迷城之光》的开发商Runic Games宣布解散。

11月4日 任天堂宣布，《超级马力欧 奥德赛》在美国5天卖了110万，打破系列最快销售纪录。

11月6日 北京三鼎梦软件服务有限公司（3DM）因为破解并传播日本光荣特库摩旗下《三国志13》、《信长之野望 创造 战国立志传》、《信长之野望创造》、《真·三国无双7 帝国》、《战国无双4-Ⅱ》五款游戏，被认定侵犯了后者的游戏软件的信息网络传播权。前者将赔偿给后者人民币112万余元。

11月7日 Take-Two公布上季度财务报告，其总收入达到4.43亿美元，比去年同期的4.20亿美元上涨5.6%，但整个季度依旧亏损270万美元，比去年同期的3640万盈利有着明显下降。其中《横行霸道V》的全球总出货量达到了8500万。

11月7日 Xbox One X正式发售。

11月8日 Activision宣布11月3日发售的《COD二战》发售首周末全球销售额达到了5亿美元，是前作同期收入的两倍。另外本作还创下了PS4平台上数字版游戏首日下载的史上最高纪录，及在本世代主机和PC上连接用户总数的最高纪录。

11月10日 EA宣布收购Respawn Entertainment以及其旗下IP“《泰坦天降》系列”。对于这次收购，EA将会付出4.55亿美元。

11月16日 知名声优鹤弘美因主动脉剥离逝世，享年57岁。其代表角色有《龙珠》的布尔玛、《乱马1/2》的久远寺右京以及《GS美神极乐大作战》的美神令子等等。

11月17日 据外媒报道，维旺迪在近日的财报中表示他们将接下来的6个月内暂时放弃对育碧的收购，目前维旺迪已经占据了育碧26%的股份。

11月18日 英国游戏产业大奖——金摇杆奖公布了第35届的获奖名单，其中《塞尔达传说 旷野之息》获得了年度游戏在内的四项大奖。

11月19日“《神秘海域》系列”迎来10周年。

11月20日《时代》评选出2017年十大电子产品，其中任天堂的NS以及迷你SFC分别位于第一以及第五名。微软的XOne X则排在了第八名。

11月21日《动物之森》手游《动物之森 口袋营地》正式上线。

11月23日 Ninja Theory工作室日前宣布，其独立开发和发行的游戏《地狱之刃》发售3个月销量已突破50万套。

11月24日 Game Freak宣布《精灵宝可梦》全系列76款作品全球出货量已经突破3亿，该数字包括了数字版销量。

11月26日 虽然只发售了三日，以发挥NS主机HD振动为主要卖点的《忍摩 闪乱神乐》还是成功占据了日服eShop下载榜榜首。

.hack//G.U. 最终编码

★★★☆☆ UCG评分：23

PS4 .hack//G.U. Last Recode | 日版 | 11月1日
BNEI | 动作角色扮演 | 对应机种：PS4/Steam



在“《.hack//》系列”推出15周年之际，BNEI将系列中的巅峰作品《.hack//G.U.》三部曲进行了高清重制。除了在分辨率、帧数、UI细节及过场动画等观感方面的提升外，本作在系统上也进行了多方位的改良，使其更符合现在玩家的游玩习惯，同时引入了官方“作弊模式”，可以直接以最高等级和最强装备进行游戏。对于只想回顾剧情的玩家而言是相当实用的功能。此外，本作还非常厚道地加入了全新的第四章剧情，包含新角色及主角的新形态，虽然整体流程不长，不过在时隔多年后正式为《The World:R2》的故事画下了圆满的句点，也了却了老玩家们的遗憾。[文：哪尼]



2017年度十佳游戏



- ◆精灵宝可梦 究极之日/究极之月
- ◆勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
- ◆火焰之纹章无双
- ◆火焰之纹章 回响 另一位英雄王
- ◆茶杯头
- ◆COD 二战
- ◆波奇和耀西的毛线世界
- ◆马力欧+疯兔 王国之战
- ◆全明星无双
- ◆小小合金

以上排名不分先后

马修

多篇特别企划作者、《精灵宝可梦 究极之日/究极之月》攻略作者

年度感言 因为工作重心是在特企而较少负责攻略，所以游戏时间相对紧张，所玩的游戏便也更加任性，从我的这份个人十佳名单就能看出来。《火纹 回响》和《宝可梦》虽然都有些争议，但我个人角度玩得都感觉非常不错。而作为《火纹》和《无双》的爱好者虽然为了《火纹无双》买了NS而且玩得很HIGH，但其中一些刷刷刷的设定还是有些不爽……最后，希望自己在2018年，能及时将最期待的几个游戏都及时完结，尽量少留新坑。

COD 二战

★★★★☆ UCG评分：25

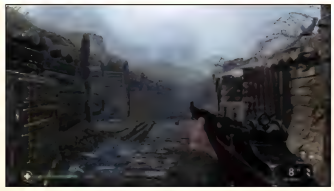
多机种 | Call of Duty: WWII | 中文版 | 11月3日
Activision | 主视角射击 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是“《COD》系列”自《COD 战火世界》后第一个回归二战的正统作品。游戏保持了系列近年来的传统，主要内容仍是战役、多人联机、丧尸这三大模式。战役方面这次游戏将时间线拉回 1944 年，玩家扮演的主人公是美国传奇部队大红一师的一员士兵，从诺曼底登陆开始，最后杀到莱茵河。游戏更改了从 2 代后引入的喘气回血设定，改以使用急救包的方式来回复 HP。此外小队中的不同队员都拥有不同的技能，能够对玩家提供不同的帮助。战役模式中还存在着一些支线任务，不过对剧情发展影响很小。



多人联机方面，这次游戏引入了师的概念，将过去的一些技能和武器配件设定为 5 个师的固有技能。这个设定实际上是将 5 大类主武器分别固定到了 5 个师上，只有玩对应的师才能发挥出该类主武器的最



大效果。尽管在自由度上受了一定限制，但平衡性也获得了明显提高。新加入的战争模式参考了《守望先锋》等游戏的特点，每场战斗都分为 3～4 个阶段，攻守双方展开激烈对抗。战争模式极具娱乐性，可惜目前只有 3 张地图。丧尸方面这次同样采用二战背景，故事独立于 T 组的丧尸。其玩法和 T 组的丧尸类似，只是在细节方面做得更人性化。本作预定推出 4 弹付费 DLC，不过还有不定期的大型免费更新。免费更新的内容包括新的自定义项目、武器和师，只要玩家完成指定任务就可以获得这些奖励。再加上分天分周推出的挑战和随机性很强的开箱环节，让玩家有每天上线的动力。［文：纱迦］



▶多人联机中，士兵等级、师等级、武器等级均可以独立进入巅峰（即转生）。

超级拉奇传说

★★★☆☆ UCG评分：25

XOne | Super Lucky's Tale | 中文版 | 11月7日
Microsoft | 平台动作 | 对应机种：XOne



《超级拉奇传说》的前身是 Oculus Rift 上的一款 VR 游戏，在 XOne 上推出后，游戏去掉了 VR 要素，改为一款正统的 3D 平台动作游戏。本作与 Xbox One X 同天推出，能够实现 4K+60 帧的画面表现力，而且也是目前极少数支持杜比全景声的游戏之一。玩家要控制一位萌萌的小狐狸拉奇，穿梭于不同的世界中，帮助姐姐从大魔王手中夺回世纪之书。游戏的玩法简单，除了最传统的跳和踩之外，多了一个钻地的操作。不过游戏的难度不算低，拉奇的生命不仅有限，而且复活需要花费硬币。除了要努力过关之外，每关还有大量的隐藏物品需要收集，称得上是老少咸宜。［文：纱迦］



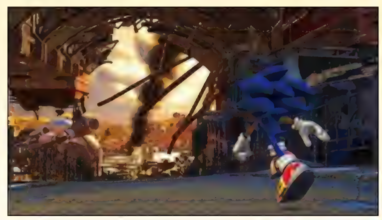
索尼克 力量

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | ソニックフォース | 中文版 | 11月9日
SEGA | 动作 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



作为“《索尼克》系列”本世代第一款作品，本作使用了新画面引擎“Hedgehog Engine 2”制作，画面比起之前作品有很大的提升。游戏的故事讲述索尼克居住的世界被蛋头博士率领的邪恶军团支配，为了夺回被支配的世界，索尼克和同伴们结成反抗军，向蛋头博士发起挑战。反抗军中可使用的角色有现代索尼克以及自定义角色，他们各对应不同的 3D 关卡，同时自定义角色还可以使用独有的威斯武器，用以攻击敌人或是解谜，这是两者最大的不同。除了这两个角色外，经典索尼克也穿越到这个世界中，玩家可以操作他体验到早期《索尼克》作品中的横版动作游戏风格的关卡。［文：乌冬］



极品飞车 复仇

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 | Need for Speed Payback | 中文版 | 11月10日
EA | 竞速 | 对应机种：PS4/XOne



本作是“《极品飞车》系列”的最新作，相比前作被人诟病的全程联网设定，本作中玩家可以通过离线单人模式来进行线下体验。本作采用了开放世界，玩家可以在一张拥有各种不同地形的地图中展开自由探索，接受来自 NPC 和玩家的挑战和任务。主线剧情是本作的一大亮点，采用了电影化的过场和叙事，玩家可在 3 名主角之间无缝切换，通过完成各种各样的主线任务来共同完成一个高潮迭起的复仇故事。在车辆改装方面，游戏为玩家的爱车提供了丰富多变的个性化改装方案，但在性能改装上，玩家就需要花费一定时间，通过完成比赛、任务、换购等方式来随机抽取自己需要的改装卡片。［文：北山杉］



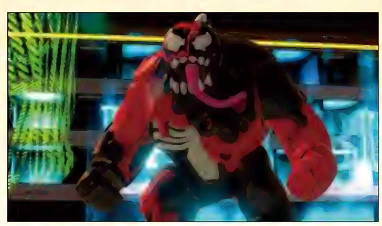
乐高 漫威超级英雄2

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | Lego Marvel Super Heroes 2 | 中文版 | 11月14日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



靠着一套大致框架类似，细节上各有分别的系统而不断推陈出新的“《乐高》系列”在 2017 年推出的最新作，就是《乐高 漫威超级英雄 2》。本作加入了时空穿梭的要素，玩家将会有机会探索 17 个开放世界地图，包括了阿提兰、昆仑、虚无知地、魔幻版本的中世纪英格兰和瓦坎达等等。同时游戏还加入了超级英雄大混战模式，四位玩家需要在竞技场中合作面对挑战。本作在拥有大量漫威主世界角色的同时加入了一些平行世界中的特殊角色，例如格温蜘蛛、牛仔版的美国队长和中世纪版的绿巨人等等，甚至还有游戏中的原创角色“毒杀”——他是著名反派毒液和屠杀的混合体。［文：稀饭］



黑色洛城

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 L. A. Noire | 美版 | 11月14日
Take Two | 动作冒险 | 对应机种：NS/PS4/Steam/XOne



本作为 2011 年同名游戏的高清重制版，在原有单机内容的基础上加入了全部总共 4 个 DLC 案件，并在此基础上优化了 UI 以及加入了名为“New Collections”的新 DLC。不过新 DLC 除了新加了 28 个收集以外并没有多大意义。玩家需要扮演从二战战场回归的新晋警官菲尔普斯·科尔，在罪犯、腐败同僚以及政府高官中寻求属于自己的正义。本作无论是案件、场景还是角色，都忠实还原了 20 世纪 40 年代末期，二战刚刚结束的美国洛杉矶。要想破案，除了勘察犯罪现场外，玩家还需要通过观察证人表情的细微变化来判断对方是否撒谎。值得一提的是，本作所有案件都是改编自真实历史或者著名电影。[文：三日月]



精灵宝可梦 究极之日/究极之月

★★★★☆ UCG评分：25

3DS ポケットモンスター·ウルトラサン·ウルトラムーン | 中文版 | 11月17日
Nintendo | 角色扮演 | 对应机种：3DS



“《宝可梦》系列”第七世代的资料篇，流程上和本篇《太阳 / 月亮》差不多，讲述从关都搬到阿罗拉的主角经过一个个岛屿考验、挑战联盟，最终成为联盟冠军的故事。作为资料篇，本作增加了不少以往作品的野生宝可梦，野生宝可梦和训练家宝可梦的等级也都有调整，更首次在资料篇中加入全新的宝可梦。本作的剧情在细节和角色对话上相比本篇也都有或大或小的改变，还增加了究极调查队并强化了奈克洛兹玛的剧情和形态，巨翅飞鱼冲浪、收集贴纸及对应的入手霸主宝可梦这些也都是本作有趣的新要素。“神兽大礼包”和二周目的彩虹火箭队剧情，则称得上是本作的最大良心所在。[文：马修]



星球大战 战场前线 II

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 Star Wars Battlefront II | 中文版 | 11月17日
EA | 主视角射击 | 对应机种：PS4/XOne



作为大受好评的《星球大战 战场前线》的续作，本作细化了前作当中的地面战部分，不但给士兵增加了兵种分类，也把英雄的使用权改为了采用战斗积分去兑换，让玩家扮演英雄不再只是看脸的抽选，同时增添了完全以星际战机为核心的宇宙空战模式。同时本作也响应玩家的呼声，加入了单机战役，玩家将有机会扮演原创主角伊登去参与到《星战》那宏大的宇宙战争当中，甚至有机会扮演包括路克·天行者和莉亚公主在内的英雄，体验他们的传奇故事。但是因为新加入的星际卡系统需要玩家通过开箱来随机获得，而星际卡的稀有度又关系到角色战斗力，所以本作卷入了内购的舆论风波，导致口碑全面下滑。[文：稀饭]



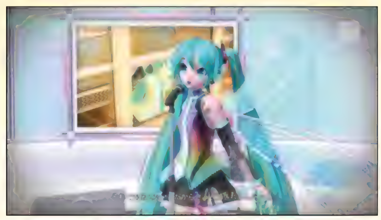
初音未来 歌姬计划 未来之音 DX

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 初音ミク プロジェクト ディーヴァ フューチャートーン DX | 中文版 | 11月22日
SEGA | 音乐 | 对应机种：PS4



2016 年时，SEGA 将街机平台的《初音未来 歌姬计划 未来之音》移植至 PS4，不过当时仅以数字版 + 季票的形式发售。而本作则是在原有数字版的基础上，加入所有的季票内容及全新要素后所推出的实体版游戏，且对应奖杯系统。游戏中的曲目数量达到 237 首（新增 DECO*27 创作的《Ghost Rule》）、服装模组则达到 396 件（新增 2 件），同时还加入了全新的“PV 摄影”功能，当然这些新内容也以“收费升级包”的形式，开放给已经拥有数字版的玩家购买。虽然基本玩法相同，但《未来之音》相较其他主机平台的“《歌姬计划》系列”作品在谱面编排上有较大差异，未接触过街机版的玩家需要一定时间才能适应。[文：哪尼]



小魔女学园 时间魔法与七大不可思议

★★☆☆☆ UCG评分：19

PS4 リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思议 | 日版 | 11月30日
BNEI | 动作冒险 | 对应机种：PS4



《小魔女学园》原作是由 TRIGGER 制作的原创动画作品，而本作则是以 TV 动画的世界观为基础，登陆于 PS4 平台的动作冒险类游戏，游戏流程分为学园探索与迷宫的横版闯关两个部分。游戏的时间点是动画的第 7 话前，讲述亚可一行人在暑假前一天遇到意外，使得那一天不断重复，她们必须在新月学园内寻找线索，想办法解决事件。对于动画爱好者来说，游戏最大的亮点除了 TRIGGER 重新绘制的过场动画外，还能在新月学园里自由探索，一些没有在动画中活跃的角色也在游戏故事中占有一席之地。迷宫闯关部分，玩家可通过消耗魔法点习得强力的魔法，每个角色还有演出华丽的必杀技。[文：果汁]



信长之野望 大志

★★★☆☆ UCG评分：-

多机种 信长の野望·大志 | 中文版 | 11月30日
Koei Tecmo | 策略 | 对应机种：NS/PS4/Steam



“《信野》系列”的第 15 部正统续作，系统以“志”作为核心。大名和部分极具影响力的武将都胸怀各自的志向，总数超过 50 种。志会影响相应势力在内政、外交和作战等方面的效果，从而展现出不同角色的差异性。本作又回归了传统的大名制，并以一张完整的 3D 地图展现日本战国时代，登场武将总数超过 2000 人。事件方面也大幅强化，除了史料记载的重大史实外，各地流传的武将逸闻也有收录，让人物的形象更加丰富饱满。此外，大名和众多知名武将还设有名为“言行录”的自由任务，只要达成条件，比如按照史实触发相关事件，就能完成任务从而令角色的能力得到提升。[文：苍穹]



十二月 DEC

12月1日 SEGA宣布《女神异闻录5》全球累积出货量突破200万份，整个系列的全球出货量也超过了890万份。

12月4日 EA宣布已顺利收购“《泰坦天降》系列”开发商Respawn，按照之前的收购计划显示，EA将出价4.55亿美元，包括1.51亿美元的现金，以股份形式交付的1.64亿美元，以及1.40亿美元的额外奖励报酬（根据之后推出游戏的表现来支付）。

12月5日 国行英伟达Shield正式公布，售价为1499元。首发游戏将有大量任天堂游戏，其中包括《New超级马力欧兄弟Wii》、《塞尔达传说 黄昏公主》和《击拳热斗！！》

12月7日 2017家庭游戏开发者大会（FGF）于上海国际会议中心举办。

12月8日 TGA 2017结束，《塞尔达传说 旷野之息》荣获年度游戏等多项大奖。

12月11日 顽皮狗宣布《神秘海域》全系列累计销量突破4170万。

12月13日 任天堂官方宣布，NS自去年3月上市以来，全球销量突破1000万。

12月14日 Capcom状告Koei Tecmo侵犯专利权一案结束，该案从2014年4月7日开始，Capcom认为Koei Tecmo旗下的“《真三国无双》系列”、“《战国无双》系列”（专利A）以及“《零》系列”（专利B）侵犯了他们的专利。最后法院驳回关于专利A的控诉，但判决侵犯专利B成立，Tecmo Koei最终赔偿Capcom517万日元。

12月15日 Take-Two宣布成立新发行部门Private Division，部门将重点支持“顶尖独立开发者”的作品。

12月20日 StudioMDHR宣布虽然距离9月29日发售才过了3个多月，但《茶杯头》累计销量已经突破了200万。

12月21日《绝地求生》PC正式版上线，正式版加入了沙漠地图、全新的攀爬动作以及击杀回放等新功能。



12月21日《火箭联盟》于官网上宣布本作游戏人数达到3800万，截止到目前游戏已举行了近20亿场比赛。

12月25日 前《古墓丽影 崛起》的游戏总监Brian Horton宣布将于2018年1月1日跳槽到Insomniac Games，并将在PS4游戏《漫威蜘蛛侠》中担任设计总监一职。

异度神剑2

★★★★★ UCG评分：26

NS | ゼノブレイド2 | 中文版 | 12月1日
Monolithsoft | 角色扮演 | 对应机种：NS



本作是“异度之父”高桥哲哉所打造的“《异度神剑》系列”第三作，相比强调开放性地图设计与探索的前作《异度神剑X》，本作整体回归初代的线性剧情推进风格，讲述了在一个被称为“幽界”的云海世界中，以前往传说中的“乐园”为目标的少年御剑者莱克斯和作为其异刃的少女“焰”所共同演绎的“Boy Meets Girl”式的王道冒险故事。由多位知名画师参与设计的诸多“稀有异刃”是本作的最大特色，而每一个稀有异刃除了独有技能环外，还有专属的牵绊对话以及异刃支线任务。游戏的战斗系统为大地图无缝切入战斗，玩家需要操控三名御刃者之一，配合和自己绑定的三名异刃共同和敌人战斗，异刃在战斗中能够辅助御刃者施放各种必杀技，三位御刃者和其御刃还能携手释放威力巨大的连锁攻击，虽然前期战斗节奏偏慢，但随着流程进行逐步解锁各种要素后会变得爽快无比。本作继承了系列游玩内容厚道充实的特色，仅主线流程就接近80小时之长，包括异刃支线任务在内还有包括多达100个支线任务等待玩家完成。除此之外游戏中还有众多稀有精英怪物可以挑战，其中实力超越最终BOSS的家伙也不在少数。另外游戏中地图各处还有着大量和主线流程无关，需要花费一番功夫才能发现的秘境点，这些设计也给玩家探索地图时带来了种种惊喜。虽然本作因系统细节上的部分不体贴之处而受到诟病，不过最新补丁已在逐步修正这方面的问题，2018年内还将预定推出内容更加丰富的DLC。[文：水无月]







▶温柔成熟的焰是2017年度人气最高的女主角之一

2017年度十佳游戏

- ◆神秘海域 失落的遗产
- ◆尼尔 自动人形
- ◆女神异闻录5
- ◆茶杯头
- ◆火影忍者 终极风暴 三部曲
- ◆铁拳7
- ◆啪嗒砰 重制版
- ◆地平线 零之曙光
- ◆生化危机7
- ◆塞尔达传说 荒野之息



胜负师

UCG的船长，隐退的奖杯老司机，目前负责正版图书的引进工作。

年度感言

2017年，似乎成为了我的“怀旧之年”。除了为数不多的几款新游戏外，我更愿意重温昔日佳作，例如在《失落的遗产》之后，我重打了《神海1 2 3 4》，顺便又通了一遍《最后生还者》；《火影风暴》三部曲收工后，甚至找出了《阿修罗之怒》。最近为迎接新《战神》，也有全系列重温的计划。奖杯环境日益变差，乱象丛生，大佬退圈，“奖杯神作”对我已失去了吸引力，随性的选择或许更适合游戏时间不多的中年人吧！

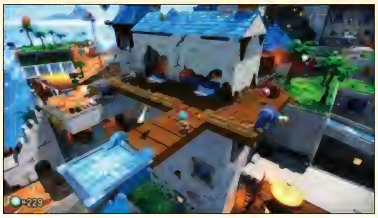
时光之帽

★★★★☆ UCG评分：-

多机种 | A Hat in Time | 美版 | 12月5日
Humble Bundle | 动作冒险 | 对应机种：PS4/Steam/XOne



本作是一款由虚幻3引擎打造的小品级独立游戏，玩家需要扮演一名驾驶时间飞船的小女孩，在4个风格各异的世界中寻找之前丢失的时间碎片。时间碎片共有40枚，每一枚都对应一个游戏关卡，玩家至少需要找到24枚时间碎片才能顺利通关。游戏的大部分关卡都采用了开放式设计，除了直接前往时间碎片所在地进行收集之外，没有额外的条件和时间限制，玩家可以自由自在地在游戏中进行探索和解谜，寻找各种光怪陆离的收集品。在系统方面，帽子和徽章是玩家施展各种各样能力的核心，玩家通过收集钻石、毛线球等物品来购买徽章和缝制帽子，从而解锁各种不同的能力，在冒险中得到更大的助力。[文：北山杉]



如龙 极2

★★★★☆ UCG评分：24

PS4 | 人中之龙 极2 | 中文版 | 12月7日
SEGA | 动作冒险 | 对应机种：PS4



本作是“《如龙》系列”正传第2作的重制版。虽然跟《极》一样都是重制版，但是本作采用了和《如龙6》一样的“龙引擎”进行开发，所以画面细节比《极》要好。战斗系统也是在《6》的基础上进行修改。这次强调用武器来战斗，玩家可以同时设定三种武器，并且在战斗中随时、快速地切换使用。游戏的剧情接在初代之后，讲述“100亿日元事件”一年后，关东和关西两大组织将要爆发全面战争的故事。此外，本作重制的同时还增加了人气角色真岛吾朗相关的外传剧本，扩展了原作的剧情。支线数量多达75个，并且收录了大量的小游戏，其中还包括了SEGA的名作《VR战士》等。[文：宇宙人]



假面骑士 巅峰战士

★★☆☆☆ UCG评分：20

PS4 | 仮面ライダー クライマックスファイターズ | 中文版 | 12月7日
BNEI | 动作 | 对应机种：PS4



这是“《假面骑士》系列”游戏时隔一年的新作，游戏首次采用了3D对战的形式，最多支持4人混战。游戏内收录的作品以平成年代的TV作品为主，最新的《假面骑士Build》也有收录，不过历代TV骑士的剧场版形态并不包含在内，另外昭和的《假面骑士BLACK》作为客串作品登场。战斗的操作方法十分简单，只需用左摇杆配合攻击键即可打出不一样的招式，每个骑士还有特殊的个人能力可使用。击中对手或被对手击中就会积累必杀槽，必杀槽满后发动必杀便会变身成最终形态，再次按下按键还能使出威力强大的终结技。本作的白金难度十分低，对《假面骑士》有兴趣的白金党们可以一试。[文：昴星团]



地球防卫军5

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | 地球防卫军5 | 日版 | 12月7日
D3 Publisher | 动作射击 | 对应机种：PS4



“《地球防卫军》系列”是讲述人类组成地球防卫军EDF对抗外星生物的第三人称射击游戏。《地球防卫军5》是集系列之大成的作品，玩家扮演的主人公是一个普通人，但在2022年访问EDF基地时突然遇到外星生物的进攻，被迫投身于战斗反而成为了人类的英雄。游戏的基本玩法就是通过刷低难度获得高级武器再去挑战高难度，不过这次游戏一反系列开局可选任意难度的传统，一开始只能选择3种难度，剩下2种难度需要玩家通关后解锁。游戏对外星生物以及EDF的一些设定进行了补完，系统方面也有诸多创新之处。游戏支持本地分屏双打，以及联机4人合作，多人游戏时更有乐趣。[文：纱迦]



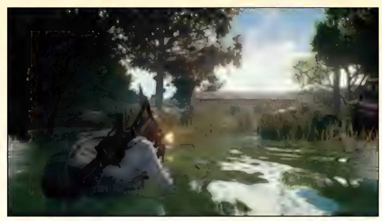
绝地求生

★★★☆☆ UCG评分：-

XOne | PlayerUnknown's BattleGrounds | 中文版 | 12月12日
Bluehole | 动作射击 | 对应机种：Steam/XOne



作为Steam平台上最具人气和话题性的“大逃杀”游戏，《绝地求生》在2017年底也登上了XOne平台，让主机玩家们可以方便地享受到“吃鸡”的乐趣，某种程度上也杜绝了外挂的存在。《绝地求生》的规则非常简单，每一局游戏共有100名玩家参与，所有人将在同一张地图内展开大逃杀式的生存竞赛，玩家的目标只有一个，那就是想尽一切办法让自己生存下去，最后一位存活的玩家即可赢得本局胜利。目标虽然简单，但自由开放的形式下也诞生了不同的玩法——低调隐匿步步为营，又或是凭借高超的枪法排除对手，都有获胜的可能性，因此也极大地扩展了不同的用户群体。[文：哪尼]



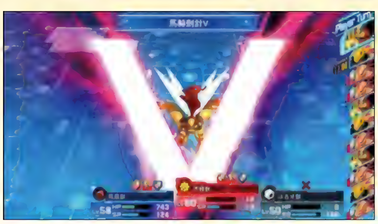
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | 数码宝贝物语 网路侦探 骇客追忆 | 中文版 | 12月14日
BNEI | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV



本作是“《数码宝贝物语》系列”的最新作，以一个全新的视角来讲述和前作处于同一时间线下，骇客一方所发生的故事。拥有前作通关存档的玩家在本作可以直接继承前作之前收集到的奖牌和图鉴，同时还支持在PS4和PSV之间进行Cross-Save。本作共收录了340只数码宝贝，超过90张地图，可收集奖牌也从前作的500枚增加到了700枚，从系统规模上超越了前作。在主线剧情方面，本作拥有18章的主线剧情，故事独立于前作，除背景设定以外主线剧情几乎没有重复内容。此外玩家在通关后还能继续挑战更高难度的深渊服务器，进一步提升了游戏的耐玩性。[文：北山杉]



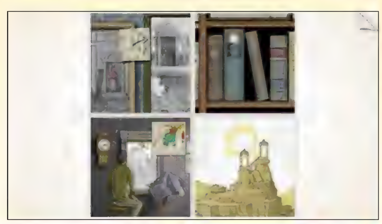
画中世界

★★★☆☆ UCG评分：-

NS | Gorogoa | 美版 | 12月14日
Annapurna Interactive | 益智解谜 | 对应机种：NS/Steam



由独立游戏制作人Jason Roberts潜心打造的《画中世界》早于2012年便已公布，甚至在当年赢下了独立游戏节大奖当中的图像设计奖。这是一款混合了艺术图画和互动解谜元素的作品，游戏当中的每一格都是一幅精致的图画，但是同时又是解谜中的元素，玩家需要在四个框架当中移动图画，来寻找解谜所需的互动要素和提示，并推进游戏。但是《画中世界》最迷人的地方在于图画本身讲述了主角一生的故事，所以尽管游戏本身流程很短，但是在重复游戏时，我们才可以领悟其想要表达的核心。本作没有任何语言门槛，所以虽然NS版没有内置中文，但并不影响游戏体验。[文：稀饭]



妖怪手表破坏者2 秘宝传说邦巴拉亚 剑/枪

★★★☆☆ UCG评分：-

3DS | 妖怪ウォッチバスターズ2 秘宝伝説バンバラヤ-ソ-ド/マグナム | 日版 | 12月16日
Level-5 | 动作角色扮演 | 对应机种：3DS



本作是Level-5的人气RPG“《妖怪手表》系列”的衍生作品《妖怪手表破坏者 赤猫团 / 白犬队》的续作。在本作中，面临巨额债务危机的地缚喵一行在大冒险家印地·J的带领下前往神秘的“机关岛”，寻找传说中的海盗秘宝！玩家需要灵活使用麦林枪、锯刃剑和狙击枪这三种武器探索迷宫，挑战各种强力的怪物，同时还新增了“财宝机关”这一方便玩家寻宝的装备，历代阎魔大王也都会在本作出场。和前作《赤猫团 / 白犬队》一样，本作也分为《剑》和《枪》两个版本，两版本各有不少专属的妖怪和BOSS，将两版本进行联动的话还能获得独有的探险服。同时本作还支持最大4人联机合作。[文：水无月]



2017年度十佳游戏

- ◆塞尔达传说 旷野之息
- ◆精灵宝可梦 究极太阳/究极月亮
- ◆超级机器人大战V
- ◆怪物猎人××
- ◆油彩军团2
- ◆富豪街 DQ&FF 30周年纪念版
- ◆超级马里奥 奥德赛
- ◆马里奥赛车8 豪华版
- ◆高达VS
- ◆异度神剑2



乌冬

《怪物猎人××》、《超级机器人大战V》攻略作者

年度感言 一直想玩《塞尔达传说 旷野之息》，可没有NS，趁着这次中文版推出，就蹭公司的机器尝试了一下，结果这一试就完全陷进去了，真是相见恨晚。今年名单上也有个聚会游戏《富豪街 DQ&FF 30周年纪念版》，本来毛老师说他可找上几个小伙伴一起联机，于是自己还研究了一段时间的单机，不过最终还是被他鸽了。今年其实还有一个游戏玩得比较久，那就是《怪物猎人 世界》的测试版，但由于正式版在2018年才发售，所以就不列出了。

小小合金

★★★☆☆ UCG评分：22

多机种 | Tiny Meatal | 日版 | 12月21日
AREA35 | 策略 | 对应机种：NS/PS4/Steam



致敬《超级大战争》的本作，虽然因为缺失海战部分使得战斗规模受到不少限制，但诸多的原创新要素也让玩家在战斗中拥有了更多的选择。战斗中玩家通过占领城市等设施获得收入，并通过工厂和机场生产各种不同价格和能力特点的兵种单位。通过制造并搭配不同兵种进行攻守，或一气呵成胜出，或在顽强抵抗中反败为胜，正是该类游戏的最大魅力所在，在合适时机投放英雄单位则是本作的一大战术特色。游戏有战役和冲突两大模式，前者是游戏的主要模式，除了拥有剧情，通关后还可以挑战难度大幅提升的二周目关卡；后者则提供56个无剧情、纯粹体验策略游戏乐趣的战斗关卡。[文：马修]



金色琴弦2 ff

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 金色のコルダ2 ff | 日版 | 12月21日
Koei Tecmo | 文字冒险 | 对应机种：PSV



继《安洁莉可》和《遥远的时空中》之后，“新罗曼史”旗下的第三个顶梁柱系列自然也不会缺席这一“重制盛宴”。《金色琴弦2 ff》收录了《金色琴弦2》本篇和资料片《金色琴弦2f》的所有内容，并且文本全语音；角色CG全部重新绘制；追加新的可攻略角色不动翔麻，并且追加吉罗晓彦的恋爱结局。本作里玩家需要和中意的对象提升好感度的同时，还需要在户外或者学校不断演奏来锻炼自己的小提琴演奏水平，让12月的音乐会取得成功。游戏在育成要素方面毫不含糊，在什么地方用什么风格的曲子和哪些同伴进行演奏，这些都是玩家在游戏期间需要留意的细节。[文：秋沙雨]



莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | リディ-&スールのアトリエ ～不思议な绘画の炼金术士～ | 日版 | 12月21日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 对应机种：PS4/PSV/NS



本作为“《工作室》系列”的“《不可思议》系列”最后一部作品，作为系列惯例的最终作，本作的剧情量和登场角色数量都是系列之最，除了双胞胎主角本身的主线剧情以外，多数角色的剧情都圆满收尾。系列特色的拼图调合系统再度改进，炼金成分的改动让玩家不仅要需要关注素材的特性，还需要留意素材本身的颜色与格子。触媒与活性化道具为调合提供了一定的自由度，让玩家在调合中发现素材不合心意时也有挽救手段。本作取消了时间限制与大地图探索要素。战斗采用了前后卫的系统，每名参战角色各有特色，再加上援护技能的性能，角色在站位、装备调整上都需要玩家思考相应的搭配。[文：果汁]



偶像大师 星光舞台

★★★★☆ UCG评分：25

PS4 | アイドルマスター ステラステージ | 中文版 | 12月21日
BNEI | 模拟育成 | 对应机种：PS4



“《偶像大师》系列”在次世代平台的第二款作品，虽然严格意义上只是《白金星光》的强化版，但在各个方面都做出了大刀阔斧的改良与进化，将其作为正统续作来看也完全没有问题。游戏针对前作中种种不合理的系统，以及备受玩家批评的缺点都一一进行修正，而曲目方面在前作20首的基础上一口气新增21首，前作中购买的DLC曲目也可以一并继承，极大充实了曲目阵容。全新的技能系统及演唱会赛事等新模式的引入，让玩家在享受音乐游戏的同时，也再一次回归到传统“偶像育成”的主题上。此外，本作还加入了与对手事务所偶像之间的互动内容，这也是游戏的亮点之一。[文：哪尼]



2017 游戏大盘点

游戏界最令人沉迷的魅力之一，就是总会有让我们意想不到的美妙事情在发生，这对于 2017 年来说，尤其明显。

我们在 2017 年的年初就迎来了几款足以震撼游戏界的作品，甚至引出了让这些作品“互秒”的调侃式讨论，以及哪款作品才是“天下第一”的争论等等。这些作品当中有的是完全原创的独占新作——例如《地平线 零之曙光》，也有的是第三方传说中的雾件神作——例如《仁王》，更有的是经典系列的全新突破之作——例如《塞尔达传说 旷野之息》和《超级马力欧 奥德赛》，要不是为了加强品质而延期到 2018 年，我们甚至有可能玩上真正意义上的“天下第一”级别大作《荒野大救赎 II》。

在软件阵容大规模爆发的同时，硬件方面我们也迎来了两个惊喜，一个自然是第一台第九世代主机 Nintendo Switch，靠着能够在家用机和掌机形态之间无缝切换的特殊设计和优秀的第一方作品阵容，很快就在 2017 年的上半年进入了一机难求的状态，我国黄牛党甚至全面席卷日本地区，到了商家得用中文来标示商店内并不出售 NS 的程度，可见 NS 在国内玩家中的受欢迎程度。

另一台在年底获得了类似待遇的则是微软的第八世代主机 Xbox One 的强化版主机 Xbox One X，这台地表性能最强的主机不但在配置上几乎全面超越了作为对手机型的 PS4 Pro，而且在与第三方达成强化补丁协议上的力度也比 PS4 Pro 要强，从而让许多第三方作品在这台主机上运行时显得比其他主机的版本都要更具备吸引力，因此也引来了一波抢购的热潮。

除了软硬两方面的新变化，2017 年度也有着许多有趣的人和事在发生，所以在本次的 2017 大盘点当中，我们决定用一种更为趣味的方式，来向大家展示一下 2017 年里的点点滴滴。

文 UCG全体编辑 统筹 稀饭 美编 NINA

十大天下第一

四女神Online 网络次元海王星

如果要追溯“XXX 天下第一”这个词是怎么在去年流行起来的话，可以追溯到年初发售的《四女神 Online 网络次元海王星》。去年从 2 月初开始便以《仁王》为开端进入大作爆发的时期，而且这个大作潮一直维持到了 4 月份。在这种惨烈竞争的时期，与《仁王》同一天发售的《四女神 Online 网络次元海王星》就显得很微不足道了。不过“《海王星》系列”向来是（特别是在国内）有一群非常稳定的粉丝群体的，他们深知这游戏也确实比不上其他大作，但是依然以自己的爱来力挺自己的游戏，哪怕是这种大家都在为如何分配游戏时间而头疼不已的时候，他们都会果断地力推《海王星》。于是，“海王星 / 四女神天下第一”之类的表情包也流传了开来。当然，这并不是指《海王星》真的天下第一，但毫无疑问，粉丝对这个系列的爱毫无疑问是真挚的。



仁王



随着“《黑暗之魂》系列”三部曲的完结，“魂学”热潮达到了顶点，不少作品都开始模仿“魂”的框架，但几乎没有出现一款令人满意的作品，难免会令“魂学家”们哀声载道，寂寞空虚。而随着《仁王》情报的逐渐解禁，再加上两次公开 Beta 公测的优秀体验，一大批“魂学家”将下一个目标锁定在了《仁王》身上，其硬核手感和黑暗战国时代的背景设定，也将受众群的范围扩大了不少。随着游戏的正式发售，优秀的素质获得了玩家们的一致好评，并由于年初大量优秀作品层出不穷以及《血源诅咒》死忠粉在论坛社区上的顽强抵抗，表情包成了这群活跃玩家最好的安利手段——“血源秒了，仁王天下第一”。而这一争论，也成为了之后“天下第一”系列的助燃器，一发不可收拾。

地平线 零之曙光



在 2017 年春季的游戏浪潮中，被叫做“天下第一”的有很多，但若要真论起画面上的“天下第一”，《地平线 零之曙光》所受到的质疑应该会比其他几位要小得多。

Decima 引擎强大的画面渲染以及细节处理能力让《地平线 零之曙光》拥有了无可比拟的画面表现，几乎每一位初次玩到它的玩家都会被游戏中扑面而来的末世蛮荒气息所震撼，即便是老版 PS4 玩家也不例外。《地平线 零之曙光》成功地压榨出了 PS4 的极限机能，在开放世界的架构下几乎将画面做到了它所能达到的极致。就目前来看，这款游戏在 PS4 这个世代成功树立起了一个画面标杆，或许在不远的将来会有另一款游戏将它超越，但至少在过去的 2017 年，《地平线 零之曙光》（画面）天下第一的称号实至名归。

塞尔达传说 旷野之息



说实话，《塞尔达传说 旷野之息》就不该进入这项盘点之中。其他进入盘点的游戏号称“天下第一”不过是虚张声势或者某个方面有特点，真要比起游戏的综合素质，《旷野之息》说自己是天下第二，谁还敢说是天下第一？！ 2017 年确实算得上是个游戏大年，各种优秀的作品层出不求，但就是在这种比拼游戏硬实力的游戏业中，《旷野之息》无论是在媒体评分、玩家评价、获奖数量上都可以说是傲视群雄且难逢敌手。可以说，《旷野之息》是一部五年难遇的跨世代作品，和它进行比较的对手应该是整个游戏历史中最优秀的游戏作品，而不是在和 2017 年的作品小打小闹，去挣个本就不属于其他游戏的“天下第一”。《旷野之息》就像是一位独孤求败的剑客，无需神剑出鞘便可将天下的对手尽数击败，我们似乎听见这位名叫塞尔达的剑客对着浩瀚苍穹说了一句——还有谁！（林克：你再叫我一声塞尔达试试？）

尼尔 自动人形



2017 年推出的《尼尔 自动人形》在玩家中引发的巨大反响，事实上与其在 2016 年底所发布的试玩版密不可分。节选自游戏序章的流程将自身特色展示得恰到好处——华丽流畅的战斗、场面宏大的 BOSS 战以及戛然而止的剧情所留下的悬念，这些都迎合了核心玩家群的期待，毕竟已经有很长一段时间没有出现过亮眼的动作游戏新作了，即便这只是一款动作角色扮演游戏，但要知道，其骨子里流淌可是白金工作室的血液。

其实《尼尔 自动人形》的厉害之处，并不在于吸引了多少动作游戏爱好者、系列玩家又或是横尾太郎的粉丝。而是它成功抓住了大批新玩家的眼球，其中很多压根没玩过任何一款横尾太郎的游戏，也根本不晓得白金工作室的名号，但有一点大家是看在眼里并魂牵梦绕的——那就是 2B 小姐姐曼妙的身姿。银色短发、黑色眼罩、美人痣，搭配着禁欲系的服装造型，这种含蓄的性感美而不俗，缓步时如贵族般高雅，挥剑时则恍若起舞。因此单纯冲着 2B 而来的玩家绝不在少数，大量相关的 Cosplay、同人作品等等，更进一步扩大了 2B 的认知度，或许这种现象在一些政治正确的人眼里难逃物化女性的嫌疑，但不巧的是 2B 只是个 Android，而人们追求美好的事物难道不是再正常不过的事么。

游戏正式发售后的评价趋于两极化，喜欢的玩家捧上天，理性一点的玩家则不以为然，罗列诸多缺点，话题也因此被不断热炒。其实两边的论点都没错，差别仅仅在于你是否能够欣赏游戏那份超然的气质，以及你是否愿意去思考游戏里的点点滴滴。

女神异闻录5

对于那些在 2016 年由于语言门槛没有玩到本作的玩家来说，防火防盗防剧透了半年多早已让他们对《女神异闻录 5》饥渴难耐。因此等到去年中文版发售的时候，天下第一的称号自然是水到渠成。

本作的优点想必就不必多说了，其最大的过人之处在于，作为一款 JRPG，本作在欧美的人气甚至比国内人气还要高。发售首周就荣登英国游戏销售榜首位，全球销量超过 200 万份。甚至和国内一样，本作在欧美还催生出一堆梗，传播范围最广的无疑就是洗脑的战斗 BGM 以及菜单，除了被玩家做成恶搞视频外，甚至还有有爱人士在漫展上连人带菜单 COS 了一下。高人气背后还有高评价，截止于 1 月 25 日，本作在 metacritic 上的玩家评分为 9.1 分，比《塞尔达传说 旷野之息》(8.4) 以及《超级马力欧 奥德赛》(8.9) 还要高，媒体平均分也达到了 93。虽然可能还不是“天”，但要论天“下”第一，本作还是当之无愧的。



▲P5菜单恶搞P图之一。

怪物猎人 世界

虽然系列上一款作品《怪物猎人 ××》并没有赢得绝佳的口碑，但这丝毫不影响《怪物猎人》这个金字招牌在主机上的极强号召力，自从《MHW》在 E3 公布以来，如果你是一名动作游戏爱好者，直至今日还仍未购入《怪物猎人 世界》，那你极有可能已经被周围口水四溅的猎人给冷暴力了：“连天下第一的《MHW》都不玩？你退群吧。”虽然只是一句玩笑话，但这确实验证了在家用机高清重生之后的《怪物猎人》到底有多强的吸引力，毕竟，除了原来百万之数的粉丝，这作还将许多介怀掌机画面的潜水猎人、甚至是从未接触过该系列的萌新都拉进了坑，远的不说，就连喜好偏差颇大的编辑部都空前团结，创造了几乎人手一张的盛况，这已经充分说明其“狩猎”范围之广。再者，纵览 1 月游戏阵容，想找个能与之一战的瞩目大作？不存在的，天下第一就是我大《怪物猎人 世界》！



鬼泣

“《鬼泣》系列”距离上一部系列正统作品《鬼泣 4》推出已有 10 年之久，期间靠着外传作品《DmC》以及高清版不断提示玩家这个系列仍然活着，然而奶粉钱也圈了不少，至今却没有一丝官方消息表明续作的存在。热度最高的时期便是 2017 年 E3 前夕，国外论坛纷纷开始爆料《鬼泣》新作将在 E3 上公布的消息，但丁也的确如期登场，可惜是在《MVC 无限》之中。随着 E3 的结束，曾担任过“《鬼泣》系列”总监的伊津野英昭却发推表明自己的确有一款作品正在开发，鉴于伊津野英昭负责过的“《龙之信条》系列”在 10 月份推出的《龙之信条 黑暗觉者》高清版已更换制作人，所以《鬼泣》新作推出的可能性变得很高。之后年底 PSX 举办之前再传出了《鬼泣》将会登场的谣言，不过这个系列最后仍然缺席了活动。而之后国外舅舅党再一次爆出《鬼泣》新作《鬼泣 V》的标题以及各方面细节，但玩家们却又无从去证明是真是假。

如此一来二去，在 2017 年里这个系列真是把玩家们盼疯了，以至于真粉们的内心也开始逐渐黑，“鬼泣倒数天下第一”的言论也随之在网络上流行开来。不过如此天下第一，真是不要也罢，今年老卡还是请赶紧公布《鬼泣》新作消息吧！



命运2



▲左：发售首天。右：发售两周后。

回想当年的《命运》初代，虽然发售初期出现了很多问题，诸如耐玩度不高单机流程无聊等等，但经过不断的 DLC 更新后，游戏本身还是获得了非常不错的人气，《命运》的玩家群体在逐渐增加的同时也变得逐渐牢固起来。因此当《命运 2》公布时，很多老玩家的心情是非常激动的，而前作累积下来的人气、其他老玩家的言传身教以及几次公测也使得很多没怎么玩过前作的玩家对《命运 2》产生了期待。

从网游的角度来看，《命运 2》基本不存在雷的可能，毕竟再不济，本作顶多也只是个《命运 1.5》而已。结果，人类总是重复同样的错误。在爽快无比的开头 30 小时后，游戏内容过少的问题开始显现出来，过度注重 PvP 而削弱 PvE 的做法也让很多老玩家不买账。棒鸡在得罪老玩家的同时，也没有成功挽留住新玩家。如此看来，2017 年《命运 2》发售时被捧到“天下第一”的位置来吹嘘，就如同一个笑话一样。

异度神剑2

虽然凭借着系列的人气和 NS 上第一款 JRPG 大作这个名号，《异度神剑 2》在发售前就已经注定会成为一款众人瞩目的作品。但是本作从发售后的状况来看真的很有意思，虽然在游戏教学、系统、UI 以及各方面细节上充满着无数的槽点与不体贴之处。但光田康典创作的神级 BGM、爽快的战斗系统加上海量的游戏内容，再配合手游抽卡式的异刃调谐都让玩家们不可自拔。纵观各大游戏论坛上玩家的讨论，无论是赞还是黑，游戏时间超过上百小时的玩家比比皆是，不得不感慨本作即使缺点再多也能够吸引玩家一边沉迷一边黑，可以说真是有种特殊的魔性。对游戏攻略问题的讨论、缺点的批评、非洲人的抱怨（史诗水晶 99 连抽不出稀有异刃）、对几位女主的感情纠结（我永远喜欢焰和光 / 心疼尼娅）等等，本作可以说给 2017 年末的游戏圈带来了一波话题高潮，从这点看来，本作某种程度上，也的确有着能称之为“天下第一”的地方。


▲不管对游戏本身有什么看法，但是“心疼尼娅”大概是每位《异度神剑2》玩家们的共同感受。

年度亲属

年度老婆：焰/光

来自《异度神剑2》

作为 2017 年末最受关注的 JRPG 游戏，《异度神剑 2》在初公开时，由以擅长画萌系美少女的 Saitom 担任人设，有着傲人身材的女主角“焰”就吸引了众多玩家的目光，再加之因为异刃和御刃者之间特殊的牵绊联系，说是在游戏发售前就被玩家们钦定“年度老婆”的位置。而随着游戏情报的陆续公开，玩家们惊喜地发现红色短发的“焰”还有着另外一个人格形态——一头金色长发的“光”。在剧情中，焰作为沉睡了 500 年的“天之圣杯”，不仅有着温柔体贴的性格，而且擅长料理，是一位总是无时无刻不在关心照顾着莱克斯的母系美少女；而光则是典型的傲娇毒舌美少女，在游戏中不少有趣的剧情中都是卖萌担当。两个人格共享着记忆和经历，玩家在游戏中可以在两个人格形态之间自由切换，非常方便。而且剧情终盘时还会有让玩家更为惊喜的展开。王道的人物性格，一体双生的角色设定再配合“少年遇见了少女”的王道故事风格，让玩家也能感受到一切都是那么美好，“年度老婆”当之无愧。



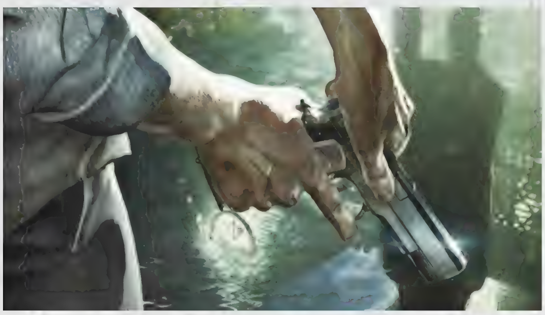
年度老公：伊森·温特斯

来自《生化危机7》

试想你某天突然收到自己失踪三年妻子发给自己的信件，要求自己前往一个陌生的农庄。农庄偏僻就算了，那个农庄偏偏还是当地著名的闹鬼圣地，附近失踪的人的名字至少可以列满两张 A4 纸，那么你还会去找她吗？对于一个正常人来说，此时此刻至少有一点是可以确定的。

这是一道送命题！

然而我们的绝世好老公伊森还是乖乖去了，而且还是一个人去。在亲手“杀掉”老婆，再被老婆锯掉一只手，最后再“杀掉”老婆一次后，伊森仿佛被打通了任督二脉一样，在游戏中的表现已经可以称之为超神了。游戏中的伊森利用勇气、智商以及无敌的双手格挡独自面对变异后的贝克一家。为了救老婆，无论是轻伤流血，还是断手断脚，伊森都是咬咬牙洗个手（或者接个手）然后继续前进。考虑到伊森不是什么里昂、克里斯之辈，仅仅只是一个正常人而已，即便如此他依然选择深入险境，而到底是什么驱使着他这样做，想必每位玩家在通关时已经心里有数了吧。



▲游戏中伊森连实际露脸的机会都没有，所以各位玩家可以不妨自恋地认为年度老公长得和你是一个样的！

年度老妈：伊格尼斯



来自《最终幻想15》

作为未来国王的左膀右臂，伊格尼斯从小就接受着精英教育。长期的训练使得他不但拥有过人的智慧与沉着冷静的性格，一身笔挺西装的干练打扮外与细框眼镜的知性加成，完美勾勒出了一名头脑派军师的形象。但明明定位应该是“高岭之花”一般的男人，为何却“沦落”到被玩家戏称为“伊妈”的保姆地位呢？这还是要从伊格尼斯与诺克特的“孽缘”说起了。

众所周知王子幼年丧母，老爸又是一国统治者，显然没什么时间带孩子，于是伊格尼斯不但肩负起了引领诺克特的重任，还要照顾他的饮食起居，日久天长便练就了一身过人的厨艺。在游戏中玩家就已经充分体验到了伊格尼斯在料理方面的才能，只要他沉思片刻再打个响指，一道色香味俱全的佳肴就呈现在眼前，隔着屏幕都能闻到诱人的香气。当然如果仅仅是会做饭也还是上升不到“妈”的高度，伊格尼斯对诺克特的关怀不但体现在要让他吃饱，更重要的是营养一定要均衡。诺克特不想吃青菜怎么办？那就打一顿呗！打赢了就要乖乖把青菜吃到肚子里去！看到这一幕，各位玩家是否也会回想起童年时被老妈按在桌子前“吃草”的痛苦经历呢？

年度老爸：杰克·贝克

来自《生化危机7》



“Welcome to the family, son！”从《生化危机 7》的概念试玩“开始时刻”起，神出鬼没的杰克就给玩家们留下了深刻的印象。而当《生化危机 7》正式发售后，杰克老爹更是成为了本作的标志性角色，能连续两年出现在 Capcom 的新年贺卡上，其人气可见一斑。由于主角的妻子米娅在开篇时喊杰克为“Daddy”，玩家们也就顺势称其为“岳父”了。

曾在军队服役的杰克虽然年过半百仍拥有强健的体魄，在家庭中堪称一位严父，同时也有着慈祥温柔的一面。出于好心，杰克从搁浅的货轮上救回了伊芙琳，不料这却成为了一家人噩梦的开始。受到霉菌侵蚀和伊芙琳精神控制的杰克堪称《生化7》里最难缠的 BOSS，破墙而出的一幕颇有当年《生化 2》里“暴君”的气势，怎么打都不死的劲头和数次变身的特质则有《生化 3》中“追迹者”的风采。感染后的杰克疯狂、残忍，但仍留有几分对“父亲”身分的自知，砍断伊森的腿后，甚至还会亲切地放下一瓶回复药教导他如何接腿。而在稍稍摆脱伊芙琳的精神控制时，恢复本性的杰克则恳切地道歉并希望伊森能帮助自己的家人。当玩家们在 DLC“女儿们”中看到贝克一家原本的性格后，亲眼目睹杰克夫妇变化的一幕才更让人心生悲痛和怜悯。而一路死缠乱打、阴魂不散的杰克，直到在 DLC“佐伊的结局”才终于得以安息……

年度弟弟：9S

来自《尼尔 自动人形》



人造人战斗部队寄叶九号 S 型，简称为 9S，虽说他是人类决战兵器“寄叶”的成员之一，不过作为扫描型的 9S 在平时战斗里的工作主要是辅助负责战斗的 2B。9S 有着扫描型号人造人都有的一个倾向：好奇心旺盛。在游戏里他跟随着 2B 穿梭在都市废墟或者野外地图时会对各种各样的旧世界遗迹和自然景观感到好奇，仿佛一个人型“十万个为什么”一样对周围的东西刨根问底，这种设定如果放在一个科学家属性的角色身上很有可能就会给人一种科学狂人的错觉，不过当这种表现出现在一个可爱的少年身上时就不由得让人感到可爱。不知道是不是因为外形设定是少年形象的缘故，9S 经常会对 21O 或者 2B 这些小姐姐们撒娇，不过他撒娇的这两个对象一个是冷静认真的通讯官，一个是贯彻任务准则和部队规定的队员，所以玩家们看到 9S 撒娇失败后的小小怄气也成了家常便饭，这也更叫人对这个活泼好动的男孩心生好感。如果我们身边真的有一个弱气的弟弟，应该就是像 9S 一样吧？

年度姐姐：玛蒂娜

来自《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》



《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》中有许多极富魅力的女性角色，不过当玛蒂娜在覆面武斗大会中初次登场时，相信玩家们都会被她华丽的腿法所吸引。身为武斗家的玛蒂娜性格干脆、毫不做作，身材妙曼、功夫高强。谁又能想到，她竟然是堂堂迪尔卡达王国的公主。

在 16 年前那个悲剧发生的夜晚，尤格诺尔王城遭到魔物大军的袭击。为了掩护做客到此的玛蒂娜公主和自己的儿子逃离险境，尤格诺尔王妃挺身而出充当诱饵。磅礴大雨中，玛蒂娜怀抱着还是婴儿的主人公，被魔物追赶得仓皇逃跑，失足跌入湍急的河流。在强大水流的冲击下，年幼无力的玛尔缇娜不小心松开了婴儿的篮子，两人就此失散……对于主人公而言，从自己出生开始玛蒂娜就如同姐姐一般。当两人命运般的重逢后，为了保护主人公，玛蒂娜不惜与自己国家派来的追兵对抗。被誉为王国头号骑士的葛雷格无比强大，眼见主人公落败跌下悬崖，玛蒂娜也奋不顾身地跳了下去并紧紧抱住了他——“这一次，我绝不放手！”，这一刻，就是她最有姐姐味道的时刻。



年度前任：宝琳

来自《超级马力欧 奥德赛》

说出来你可能不信，我们亲爱的水管工大叔（虽然官方说他最近没修水管了）马力欧其实是有前女友的。并且在系列最新作《超级马力欧 奥德赛》中，这位前女友也有出场，并且还给了马力欧不少的帮助。没错，她就是纽敦市的市长——宝琳。在 1981 年推出的街机游戏《大金刚》中，宝琳作为马里奥的营救对象同时也是他的女友而正式登场，不过那时的宝琳还叫作“Lady”，而马力欧则被称为“Jump Man”。多年之后，马力欧成为了超级明星，同时他的营救对象变为了桃花公主。至于宝琳，虽然会在“《大金刚》系列”中时不时地登场，但她和马力欧似乎已经形同陌路，就连两人在《超级马力欧 奥德赛》中再次见面时，也只是像初次见面时互相问候。或许这种陌生感就是宝琳作为前任想传达给马力欧和我们的吧。但说是前女友，但马力欧现在可并没有现女友，即便他多次追求桃花公主，但别人可没有答应什么啊，从这个角度看，马力欧真是亏大了。（笑）





年度女儿：艾尔缇娜·奥莱恩

来自《英雄传说 闪之轨迹III》

艾尔缇娜是出身自黑之工房的人造人，代号“黑兔”，有着一个和她体型差不多，（自称是）姐姐的米莉安·奥莱恩。和表情变化叫人应接不暇的米莉安不一样，艾尔缇娜平时都是一脸平静。在《闪轨 3》里，艾尔缇娜为了协助黎恩这一任务而加入了分校新成立的VII班。在三个多月的校园生活里艾尔缇娜也有了不少的变化，如果看了艾尔缇娜的所有羁绊剧情，可以看到这个一开始无论看到什么脸上都是淡淡表情的女孩在最后和同学们一起合影时脸上浮现笑容，颇有一种“吾家有女初长成”的成就感。由于艾尔缇娜与同辈人更加较小的身型，使得黎恩与艾尔缇娜站在一起时就刚好有着他一抬手就能摸头的身高差，再加上黎恩因为艾尔缇娜的出身而在暗处对她处处留意的关心，两人的关系比起“教官与学生”就更像是“父亲与女儿”。除此之外艾尔缇娜在烦恼美术作业时，被问到想画什么，她选择了画黎恩，在最终羁绊事件里还会想要体会一下米莉安那种“想要抱抱”的心情而突然抱住黎恩（如果米莉安和艾尔缇娜的最终羁绊都做了的话就能同时收获白兔抱抱和黑兔抱抱，心里美滋滋），这种可爱的小举动简直让人父爱（母爱？）溢出到失去理智。





年度图片



02



01



02



03



02

01. 2017年底Xbox One X发售，有不少软饭在商店前等待凌晨首卖，中国台北地区的粉丝们在发售前摆出了X型姿势拍照留念。

02. 在于2017年7月在澳门举行的世界女排大奖赛以3比2击败美国队后，中国女排队前往香港的尖沙咀购物血拼，而吸引她们的除了化妆品和保健品，还有一种令人意想不到的新商品：Nintendo Switch。最终女排队员们买下了足足六台NS，成为了这台第九世代主机用户中的一员。

03. 图片中受审区里的黑衣男子是Tyler Barriss，他并非是游戏圈子中人，但是在两个玩《COD》网战的玩家在对局中产生矛盾后，其中一人提供了一个假地址来挑衅对方，问其敢不敢上门找麻烦，另一个人却信以为真，找上了擅长报假警的Tyler Barriss，让其误导警察以为这个地址正在发生严重的挟持人质凶案。Tyler Barriss的确做到了这一点，但是后果极其严重，假地址处的真正屋主Andrew Finch在开门后被警察错误地枪杀。目前Tyler Barriss已经被控过失杀人，美国警方也在追查两个导致这次悲剧的《COD》玩家。如果有读者曾经因为联机对战而和别人产生矛盾并产生过进行恶作剧的想法，相信这张图片足以让你们三思而后行了。

04. 在《尼尔 自动人形》于2016年公开之后就引来了一批Cosplay狂潮，而在2017年这一现象仍然没有退热，反而随着游戏发售而再次迎来了高峰，这里是其中一些优秀的Cosplay作品。

05. 在电子游戏画面日渐变得优秀的今天，进行电子游戏摄影也变成了一种流行风潮，所以在2017年中也有不少游戏进行了官方或非官方的摄影活动，这里就是其中一些最优秀的作品。其中《神秘海域 失落的遗产》的照片来自于VGtime用户bianisty，他的作品获得了网站举办的“英雄一刻”摄影大赛中的英雄奖。

06. 2017年的E3展开放了1万多个观众名额，加上来自世界各地的记者，把举办展会的洛杉矶会展中心挤得水泄不通。媒体和买票入场的观众都反映现场体验极差，但E3举办方表示2018年还将会继续开放让观众入场的名额……



04

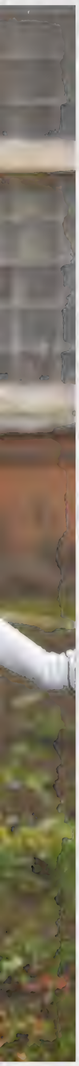

04


04


05


UNCHARTED
THE LOST LEGACY
05


E3
EXPERIENCE THE EVOLUTION
esa
HITMAN
SOUTH HALL
06



年度金句



“如果我们失去独立性，无疑就将失去制作游戏时的冒险精神和创造力，那样我们就不再是那个陪伴了玩家三十年的育碧了。”

育碧分管日常运营的副总裁 Anne Blondel-Jouin 在接受采访时谈到了关于育碧可能被维旺迪收购一事，她认为育碧的独立和自主决定了他们敢于制作一些更具特色的游戏作品，但如果被收购的话，那他们就将失去这一特质，所以独立性就是育碧保持着勇于创新特色的重要基础。

Anne Blondel-Jouin
育碧高管

“花费一笔营销费用，去让另一台主机的玩家群体无法玩到某些内容，我不认为这样的做法有利于行业成长。”

菲尔 · 斯宾塞在推特上和玩家聊天时，提到部分第三方游戏选择单一平台进行独占合作的问题，他认为这样的独占会影响游戏行业的健康发展，同时对其他平台的玩家也十分不公平。当然在说出上述言论后，他也强调自己从未说过 Xbox 主机没有和第三方进行过独占合作，他表示自己并不是在针对谁，只是以个人的角度而言觉得这样做对玩家没什么好处。而实际上，除了身为 Xbox 品牌的领导人之外，菲尔 · 斯宾塞确实也经常游玩其他平台的游戏作品。

菲尔 · 斯宾塞
Xbox 品牌总负责人

“把我的钱还回来！”

波兰作家、《狩魔人》系列小说作者 Andrzek Sapkowski 接受访问的时候提到当初 CD Projekt Red 找他商讨小说改编授权时开玩笑说道。在最开始的时候，他并不看好《巫师》这款游戏，因此他选择了与销售额分成相比更加保险的一次性出售改编权。然而事实上“《巫师》系列”游戏在此之后大获成功，作者本人相当满意游戏的表现，但他同时也担心游戏会掩盖掉原作的光芒。

Andrzek Sapkowski
《巫师》系列原作《狩魔人》作者

“（《尼尔 自动人形》的）角色细节其实都是白金工作室的要求。田浦（贵久）的绰号就是“欧派大臣”，他特别讲究臀部和欧派的曲线，原本吉田（明彦）的设定稿我已经通过了，但田浦那边就以“曲线不对”为由而打回。”

《尼尔 自动人形》的主要角色 2B 以其出色的外表以及身材吸引了不少玩家的注意，而在采访时被问到为什么 2B 会被这样设计时，横尾太郎表示这完全是田浦贵久的主意，在他原本的设想中，2B 只需要满足眼罩和黑色调的衣服即可。横尾太郎还表示在满足玩家这方面，白金十分在行。

横尾太郎
《尼尔 自动人形》监督

“没事，你可以买 Steam 版。”

作为 NS 的首批独立游戏之一，《Mr.shifty》在发售初期遇到了颇为严重的掉帧问题。对于一款主角只要被攻击一次就死的快节奏动作游戏来说，这个问题相当严重。而当被玩家在网上质疑时，本作开发团队 Team Shifty 如此回复道。之后发行商 tinyBuild 的 CEO 出面介入与玩家道歉，并表示将尽快修复这个问题。

Team Shifty
游戏《Mr.shifty》开发团队

“玩家们对于 Metacritic 分数的关注度之高已经变成一种病态了。”

在给《掠食》评了 4 分（后来改为 8 分）后，负责评测的 IGN 编辑 Dan Stapleton 被很多玩家批评。当有人提到这个 4 分并不会影响玩家对于《掠食》的评价，并以 Metacritic（一个国外游戏评分网站，评分分为媒体平均分以及玩家评分两部分）分数反驳他时，他如此回复道。

Dan Stapleton
IGN 评测部门执行主编

“也许最大的设计失误就是我脑袋一热，为了“全体玩家”而把幻修改的不伦不类。我在这里告诉亲爱的玩家们，幻完全不是一个为了取悦所有玩家的“全民”游戏，幻是为了取悦我自己，以及那些和我有相同爱好的玩家们，为了那些喜欢挑战，喜欢探索的玩家。”

国产独立游戏《幻》在发售后不久因为匮乏的游戏内容、BUG 以及游戏里一些疑似针对玩家的垃圾话受到了广大玩家的批评，在游戏发售后第二天制作组发表了官方公告，并表示《幻》不是为所有玩家服务的。

幻羽科技
国产独立游戏《幻》开发商

“《马力欧 + 疯兔 王国战争》是我实现梦想的一部作品，不仅仅是作为一个游戏开发者，更是身为一个普通游戏玩家。”

担任《马力欧 + 疯兔 王国战争》创意总监的 Davide Soliani 是任天堂以及宫本茂的忠实粉丝。15 年前他在米兰为了见宫本茂一面在雨中等待了 10 个小时，12 年后他代表育碧向宫本茂寻求合作，今天，他创造出了双方 IP 的融合之作：《马力欧 + 疯兔 王国战争》。

Davide Soliani
育碧米兰创意总监，E3 上哭得最让玩家难忘的男人

“虽然她不是一个玩家，也不玩我们的游戏，但我知道，她一直为我所做的一切感到骄傲。”

在今年的暴雪嘉年华中，暴雪总裁兼 CEO Mike Morhaime 谈到了暴雪创办时的趣闻。其中他谈到了在创业初期曾向祖母借了 15000 美元。而这笔没有利息。每月只需偿还 100 美元的贷款，正是暴雪游戏传奇的开端。

Mike Morhaime
暴雪总裁兼 CEO

“我们的目标是，在公司推出的每一款游戏中都有重复消费选项。”

在 2017 年的 Take-Two 财报中，CEO 施特劳斯 · 泽尔尼克表示“重复消费选项”（recurrent consumer spending）将会是今后游戏的一个重点元素。其中重复消费选项包含但并不仅限于 DLC、虚拟货币以及微交易。

施特劳斯 · 泽尔尼克
Take-Two 首席执行官

“我们这样设置的意图，是想提供给玩家一种在解锁不同英雄时感受到的荣誉与成就感。”

当在 reddit 论坛上被玩家“MBMMaverick”吐槽道自己买了一款 80 美元的游戏但想解锁自己喜欢的角色达斯 · 维达却这么困难时，EA 如此回答道。这个回答随之引起轩然大波，被立即被踩了接近 70 万次，成为了 reddit 历史上获得差评最多的留言。

EA
全美最差游戏发行商

“谢谢美国！（Thank you America！）”

在 TGA 颁奖典礼上，《塞尔达传说 旷野之息》制作人青沼英二上台领奖时的激动让人难忘。事后回忆起当时的情况时，他提到没想到本作能拿年度游戏，信心不足的他甚至想提前离场。因此当听到年度游戏公布时他太过激动而脑袋一片空白。而这是走上领奖台后，他“语无伦次下”说出的第一句话。

青沼英二
年度“还好没提前走”游戏制作人



▶正在领奖的青沼英二（右）

年度墓志铭

任天堂玩家们的美好回忆长存于此——Miiverse

2017年11月8日下午3点，Miiverse正式停止服务，结束了它长达5年的使命。

Miiverse是基于任天堂网络ID提供的官方社交网络平台，以“促进共鸣的交流”为开发理念。名称是将玩家的虚拟形象“Mii”和“全世界（Universe)”的单词相结合创造而成。这项服务随着2012年11月18日Wii U在北美发售正式开始，2013年12月10日开始对应3DS。除了Wii U和3DS外，通过电脑、手机、平板电脑也可以浏览和投稿。利用Miiverse，玩家们能对游戏进行截图（部分游戏不支持），写下自己的心得、感想或日记与全球的同好们分享。除了简单的记事外，Miiverse还支持触摸板手绘的形式，因此也成为了各路“大触”发挥的绝佳舞台。不少游戏里也特别设计了与这项服务的联动——在Wii U版《任天堂全明星大乱斗》中，就有以Miiverse为主题的关卡场景，背景还会出现参战角色的相关投稿；在《油彩军团》的广场上，玩家们头上的对话框也可以引用Miiverse的画作，常常能看到大量的精品。随着Miiverse的关服，玩家们无不对这项服务表达了感激和不舍之情。甚至还有海外团队自发将该平台上的数据转移并保存下来，让玩家们还有机会找回属于自己的回忆。

有双倍的屏幕却只有一半寿命的首款第8世代主机——Wii U

2017年2月1日，任天堂宣布Wii U全面停产。Wii U的全球销量最终定格于1350万，它甚至没有坚持到其后继者NS发售的那一天。Wii U是Wii的后继机种，在第7世代主机大战中，Wii凭借创意抢先占领市场。而在玩家对Wii产生厌倦后，X360和PS3代表的高清游戏成为了市场的主流。任天堂抢在索尼和微软的第8世代主机前推出了Wii U，就是想凭借接近的机能搭配少许创意来抢夺高清游戏的胜利果实。然而Wii U的创意并没有被玩家所接受，更要命的是任天堂严重高估了自家的技术力。尽管Wii U的机能不弱，但系统做得一塌糊涂，导致第三方厂商在移植时遇到很大问题。而任天堂自社的游戏开发也遇到了难关，这使得Wii U既缺少跨平台大作，又缺少够分量的独占作品。这样一台爷爷不疼、奶奶不爱的主机，销量自然十分惨淡。好在如今NS的表现一扫任天堂近年来的阴霾，Wii U也算是死得其所了。





（鬼泣+怪物猎人）×（微软+白金）＝取消开发——龙鳞化身

2017年伊始，正当Xbox用户满怀期待地展望新一年的独占游戏时，微软却突如其来地宣布《龙鳞化身》取消开发。《龙鳞化身》早在2014年就正式公布，该作由白金工作室首席制作人神谷英树亲自操刀，动作要素类似《鬼泣》，玩法类似《怪物猎人》，更支持多人联机，看上去卖相极佳。而且神谷英树素有鬼才之名，凡是他亲自操刀的作品，销量可能不高，评价一定是满堂彩。再加上此前外包给白金的《尼尔 自动人形》仅凭一个DEMO就引爆网络，Xbox玩家在羡慕之余，自然也对系出同门的《龙鳞化身》更加期待。然而白金素来是收钱办事，给的钱多就能做出《潜龙谍影崛起 复仇》这样的神作，给的钱少则就只有《忍者神龟 曼哈顿变异体》这样的平庸之作。在开发《龙鳞化身》时，200人的白金要同时应付9个游戏，面对微软的各种要求只能先打马虎眼应付着，最终导致微软直接砍掉这个项目。只可惜如此有神作潜质的作品，和当年的《真梦幻想》一样从此不见天日了。

从辉煌走向灭亡的火星科技2.0——Kinect One

2009 年，当微软首次公布 Kinect 时，全球玩家都被这种身体即手柄的玩法所震惊，给它取了一个外号叫“火星科技”。在这种背景下 Kinect 一上市就受到了热捧，最终售出 3500 万台，创下了电子消费品方面的多项销量纪录。此后微软研发出了技术含金量更高的 Kinect 2.0，踌躇满志的微软决定将它与新主机 Xbox One 捆绑销售。没想到此举成为了转折点，精度更高、功能更丰富的 Kinect 2.0 由于缺乏游戏支持，在很多玩家眼中就是一个摆设。然而这个摆设不仅价格高，而且还不能不买，这导致 Xbox One 在前期的销量严重落后于竞争对手 PS4。虽然微软最终解除了捆绑，然而无论 Xbox One 还是 Kinect 2.0 都已经错过了最好的时机。严重匮乏的游戏阵容，让玩家早已有了面对现实的心理准备。2010 ～ 2017，7 年时间，火星科技就已神奇不再。



EA对旗下游戏工作室连杀的最新受害者之一——Visceral Games

为 EA 这种背后有一堆股东每年戳着 CEO 脊梁问有没有给老子钱生钱的公司办事，就得有一个非常现实的心理准备——EA 随时有可能从战略宏观角度上把你所在的工作室砍掉，原因就是在于你已经无法对其产生利润了。而有玩过《死亡空间 3》这款“《死亡空间》系列”最新作的玩家都清楚，Visceral Games 被 EA 整个工作室裁掉，其实已经是时间问题了，毕竟这家工作室已经证明他们丢掉了自己的魂，无法再重现这个经典系列的魅力，而随后他们在协助 DICE 制作《BF 硬仗》以及开发传说中的《星球大战》动作冒险游戏新作时也并没有传出什么利好消息，在 2017 年 10 月 17 日终于倒在 EA 的屠刀下，也只能说是冥冥中注定的命运吧。

Visceral Games 虽然倒下了，但是他们的血统早已散播到了游戏业界当中，目前正在为动视打造“《COD》系列”作品的 Sledgehammer Games 就是有着来自这家工作室的血统，而由他们打造的《COD 二战》的丧尸模式里，就有着不少延续自《死亡空间》的恐怖塑造手法，所以 Visceral Games 虽死，但其精神，却已经被延续了下来。

从独立自主到被解散几乎只在一瞬间——BioWare蒙特利尔

当作为 BioWare 这个美式 RPG 名门核心的埃德蒙顿工作室正在忙于开发原创联机作品《圣歌》时，哪个工作室会是继续拓展“《质量效应》系列”产品线的最佳选择？一直作为辅助工作室存在的 BioWare 蒙特利尔可谓是责无旁贷，他们在 2009 年成立后一直协助着埃德蒙顿工作室进行“《质量效应》系列”的开发，并且还主导开发了系列作品的 DLC，想来这次担纲做一款属于他们自己的《质量效应》作品应该是比较稳妥的！

光从整体的游戏架构和一些革新来看，其实 BioWare 蒙特利尔真的还是蛮有想法的，他们在维持系列原有元素的基础上作出了很恰当的创新，游戏本身也绝对算得上是一款佳作。但是粗糙的质检机制和随之而来的媒体劣评潮摧毁了这款作品，因为没有对人物表情动画进行良好的调整，本作在一开始时玩家遇到的所有 NPC 都是呆着一张脸，加上本作世界规模变大之后难免出现的各种小 BUG，摧毁了玩家对这款作品的观感，终于让这家辅助工作室在 2017 年 8 月沦落到了被拆解并入到 Motive Studios 的地步，真是惨不忍睹。

深陷迷城却并没有找到光芒——Runic Games

在 2008 年创立，并在 2009 年通过《火炬之光》打响名号之后，Runic Games 大多数情况下给人的感觉是一个对暴雪进行了较为成功的模仿的后来者，毕竟这家公司的创始人包括了 Max Schaefer 和 Erich Schaefe，这两位开发者在北方暴雪供职时曾经联手创造了《暗黑破坏神》，带来了 ARPG 类型游戏的黄金岁月，而《火炬之光》身上也的确有着不少《暗黑破坏神》的影子。

但随着《火炬之光 II》的发售，Runic Games 证明了他们在驾驭动作角色扮演游戏方面的能力，也表明了自己并不是一个纯粹的模仿者。但是成功背后往往是通往下一次失败的歧路，Runic Games 就卡在了这个点上，他们试图要把《火炬之光》的背景设定扩展成一个多人在线角色扮演游戏，可是又在发现无法达成后放弃了这个方向。

接下来就是一个工作室衰败的征兆开始出现，2014 年 3 月 26 日，作为工作室核心的 Travis Baldree 连带上 Erich Schaefe 离开了 Runic Games，加入了 Double Damage Games，并协助他们推出了太空模拟探索游戏《叛变星系》。此后整个工作室陷入了沉寂，但实际上他们正在打造一款完全不同于以往的作品，那就是《迷城之光》。

总体而言，摆脱《火炬之光》影子的《迷城之光》有着独特的魅力，但是游戏整体的品质受到了编程技术的严重拖累，无论是 Steam 版还是 PS4 版都有着很明显的拖慢丢帧情况，严格来说是不符合一款能够正式发售的游戏所应有的品质，加上游戏本身的题材相对小众，能吸引得了有独特品味的玩家，却未必能够如《火炬之光》般地大众化，也无怪乎作为母公司的完美世界会最终选择在 2017 年 11 月 3 日宣布解散这家工作室。

本刊年度大事

Gamehlao从实体到在线



从2003年的第70期开始，每本《游戏机实用技术》都会附带一张Gamehalo光盘，近300张的光盘为广大读者在网络视频不发达的年代带来了无数欢乐。但随着各大视频网站的兴起，光驱早已不再是电脑的标配，DVD的分辨率变成了时代的眼泪，蓝光赢了HD-DVD却输给了网络视频。更要命的是光盘原材料价格的大幅飞涨，这成为了压死光盘的最后一根稻草。最终从2017年春节后的第一期杂志：总第412期开始，实体光盘正式消失在UCG的历史当中。尽管没了光盘，但Gamehalo依然健在。UCG先后在优酷、土豆、bilibili等国内知名视频网站开设播客，定时将最新最全的游戏视频呈现给大家，Gamehalo Online就此诞生！没有篇幅、时长、清晰度、压制时间的限制，Gamehalo Online在各方面都已经胜过了实体光盘。如今大家只要访问游戏时光网站，即可找到Gamehalo版块。

年度爆款：总第414期



2017年的UCG在改版后深受广大读者的支持，而到了总第414期，由于收录众多精彩内容，读者们的热情爆发出来，使得这一期杂志创下了近年来UCG的销售纪录。414期是春季攻略特刊，收录了任天堂新主机NS的体验报告，攻略方面有《塞尔达传说 旷野之息》、《尼尔 自动人形》。考虑到当期有前途无量的第9世代先锋主机，加上两款火遍全球的超人气大作护航，我们原本已经调高了当期的印数，没想到最终市场的反应远远超出了我们的预期。一时间各地书商要求加货的回报不绝于耳，在淘宝上这期杂志的价格也被一路炒高。不少玩家要求杂志社加印414期，然而由于期刊杂志的特性，加印是不现实的。414期大卖是一个特例，不过这也充分反映了NS在国内的火爆前景。之后UCG也根据读者们的反馈，加大了对NS的报道力度，在将NS上所有值得玩的游戏一网打尽的同时，也对重点大作制作了深受好评的攻略。

天下聚会品牌重启



天下聚会是UCG的经典品牌，自诞生以来在全国十多个城市开办了近百场玩家活动，对主机游戏和玩家交流起到了积极作用。自2011后，天下聚会的步骤逐渐放缓，让广大读者感到好不寂寞。而从2017年开始，UCG正式重启天下聚会项目。和以前不同的是，随着国家解禁主机游戏，不仅海外厂商更看中国内市场，而且国内也涌现出很多主机游戏开发商。新天下聚会紧跟潮流，将聚拢玩家人气的同时，积极与各大厂商合作。在为玩家带来更多实惠的同时，也对国行事业贡献着自己的力量。

天下聚会复出的第一站选在武汉，武汉的上一次天下聚会还要追溯到7年前。在2018年1月6日的武汉天下聚会中，UCG老编纱迦、天下聚会负责人卡卡亲自到场。还有铃空游戏CEO罗翔宇先生等重要嘉宾出席。2018年是UCG创刊20周年，天下聚会活动将全面开花，我们期待着与大家相逢！

UCG深圳二编室搬家



2017年对于UCG的编辑来说，最直观的变化就是——我们搬家啦！之前我们一直使用的办公地点是以前某世界知名传媒集团的总部，所用时间超过了10年。从2013年开始，由于网络销售所占书刊总销量比例的不断上升，以及UCG商城开始加入书刊之外的商品，编辑们的办公空间被大量实体商品占据。再加上建筑年代久远，各种设施逐渐老化，连铺设线路都十分麻烦。有鉴于此，UCG全员从3月底开始，到清明节前完成了搬迁工作。新办公地点在老办公地点附近，这样编辑们也不用“背井离乡”。虽然整体面积小了很多，但由于实体商品全部转移到专门租赁的仓库中，不仅更加安全，而且实用面积也没有减少太多，更别提能秒杀过去的窗外风景了。当然刚搬过来的时候还是遇到了各种问题，特别是一开始经常跳闸断电，让没有养成及时保存习惯的编辑叫苦不迭。不过搬家也让编辑们的生活习性发生了变化，越来越多的编辑们选择叫外卖来解决一日两餐，不得不说真是堕落啊！

本刊年度大事-怀旧别册

无论任天堂、索尼或微软，在现役主机 / 掌机上都有着老游戏的一席之地，即使是无法从硬件方面支持向下兼容，官方也会提供数字版供玩家们怀旧。而且每当系列有新作公布或发售之时，相关老作品往往能冲入当周的下载榜前列。一直以来，读者们建议 UCG 创办怀旧类栏目的声音从未间断。一方面是因为老玩家希望通过此类回顾勾起往昔的美好回忆，另一方面新玩家们也需要这些文章来汲取游戏业界的历史积淀。本刊曾多次设立过经典怀旧类栏目，但因为种种原因没能形成良好的延续势头。

2017 年末，借着《UCG》再度改版之际，“岁月拼盘”这个怀旧栏目一举扩容成为独立的怀旧别册，作为每月一辑的赠品呈现在广大读者面前。目前别册的结构划分为：汇聚近期上架老游戏情报的“业界资讯”；带领玩家们回顾经典的“游年芳华”；从不同角度出发探索游戏文化的“怀旧专题“；以戏谑的文风调侃异质作品的“雷作吐槽”。虽然页数有限，但“麻雀虽小五脏俱全”，第 1 辑别册问世后也获得了读者们的普遍认可。2018 年我们会继续努力，争取把怀旧别册办得更好！



正版引进书籍陆续有来

随着中国的游戏市场逐步开放，我们作为一直专注于家用机的游戏媒体和平面书籍制作的老行专，也得到了不少版权方的青睐，从而得到了把许多经典的画集和书籍本地化后呈献给大家的机会。目前我们光是引进销售的原版书籍和本地化书籍就超过了 20 本，其中还有部分画集是我们直接参与译制或审稿，例如《吉尼斯世界纪录大全 2018 游戏玩家版》、《鬼泣 3、1、4、2 官方艺术设定集》、《CAPCOM 黄金十年视觉艺术图鉴》和《地平线 零之曙光 设定集》等等，为中国游戏界与世界游戏市场接轨贡献了一分力量。

在接下来的一年里，我们也会继续努力争取引进更多优质的游戏书籍以回馈玩家们对于此前各种出版游戏书籍的支持，2018 年，要记得继续买买买哦！



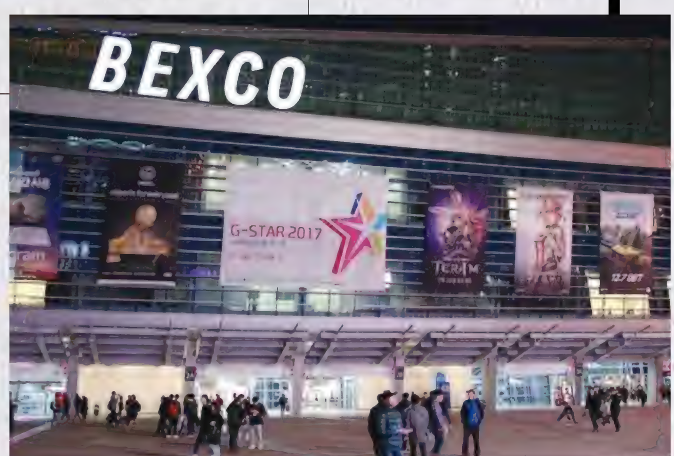




外国采访机会持续不断

中国游戏市场的开放不但给了我们更多接触外部游戏界的机会，也给了许多厂商进一步拓宽国内市场的机会，因此在 2017 年，我们又再荣幸地受到了众多国外厂商的邀请，得到了拜访众多不同展会与活动的机会。例如在 9 月和 10 月我们分别到访过一次韩国，前一次是为了采访《NBA 2K18》的在首尔的售前发布会，后一次则是为了采访在釜山举行的 G-Star 2017 游戏展会，在临近我国的异国他乡体验游戏的魅力也是一种不同以往的经历。而类似的还有前往日本，感谢 Capcom 对我们的长期支持，邀请我们两次前往日本体验“《怪物猎人》系列”的作品，一次是《怪物猎人 ××》，另一次则是试玩目前已经称霸我国主机游戏界的《怪物猎人 世界》，并带给大家最新鲜的第一手情报。

除此之外，我们也仍然维持着一贯对 E3 和 TGS 的报导，继续为大家带来了现场的第一手试玩体验，以及对展会的整体纵览。希望在接下来的这一年里，我们仍然能够获得众多对外采访的机会，和大家一起开拓视野，体会不一样的游戏世界。



TOPIC

服务进化 微软第一方游戏今后将首发当天同步加入 XGP 服务

1月23日晚，微软宣布旗下的 XGP（Xbox Game Pass）服务将作出重大扩展。今后微软工作室旗下的 XOne 游戏在发售当天便会加入 XGP 服务中，这些游戏既包括了还没发售的《盗贼之海》、《除暴战警3》以及《腐烂国度2》，也包括了未来的《光环》、《战争机器》、《极限竞速》等独占游戏系列的最新作。

微软在去年二月公布 XGP 服务，六月正式上线。这项服务的收费形式为月费，费用为79港币（9.99美元）每个月，仅限在 Xbox One 上使用。在订阅该服务后玩家可以无限制地游玩加入了 XGP 的所有游戏。这里的“无限制”包括了离线，玩家可以把 XGP 上的游戏完整下载到主机里，在离线状态下，从 XGP 下载到本地的游戏可以最多游玩30天。和 PS Plus 类似，当玩家停止了 XGP 服务时，玩家将不能再打开从 XGP 上下载的游戏。另外 XGP 用户还可以以20%的折扣（DLC 的折扣为10%）购买 XGP 游戏。

XGP 的游戏阵容在每个月都会发生变化，，一旦游戏离开免费服务，玩家将不能继续免费游玩。而 XGP 目前已有超过100款 Xbox One 和 Xbox 360 向下兼容游戏加入了该服务。服务的扩展意味着不光是老游戏，现在玩家甚至可以通过每月花费约10美元就能玩到最新的第一方游戏。对于一些新玩家来说，这项服务将变得非常有吸引力，毕竟花59.99美元去买一个自己不太熟悉的游戏难免有点强人所难，但9.99美元一个月的价格却显得非常亲民。即便忽略掉其他100多个免费游戏，花费9.99美元即可玩到第一方大作也是非常值得的。

“这一服务将是业界的一个新模式并带给玩家全新的游戏体验。虽然尚处于起步阶段，但我们坚信 Xbox Game Pass 将是为游戏开发商和发行商创造新机会的催化剂，开创全新的游戏开发和交付方式，引领全新的模式来畅玩游戏。”Xbox 部门老大菲尔·斯宾塞在公告里如此说道。

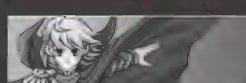






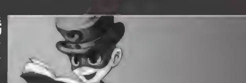
编辑围观 COMMENTS

纱迦



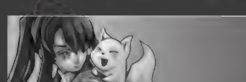
初一听感觉有些不可思议，但仔细想想也在情理之中。微软此举并不是想用钱砸死竞争对手，而是想要缩短两者之间的差距，并维持住自己的品牌。不管怎样最幸福的还是玩家。如果一家独大，哪来这样的福利。不过此举势必会引发微软和零售商之间的矛盾，这招实在是比当年的禁二手还狠啊！

稀饭



作为 XGP 上线后就一直在订阅的用户，我个人对其整体的服务内容和非常满意，目前为止我已经通过这款服务玩了超过10款游戏，等于每款游戏只花了不到10美元，极其超值，如今随着第一方作品会在发售当天加入 XGP，我已经完全离不开这项服务了，毕竟比起花60美元单独买，直接在作品加入 XGP 时赶紧玩完更实惠。

三日月



服务进化的最大受益者无疑是轻度玩家，说白了就是那些想花最少的钱玩最多游戏的佛系用户。但这个做法除了砸钱以外，实体版的销售也会因此受到很大的影响。不过无论游戏怎么送，终究还是需要有大作撑场，微软今年是时候发力了。

把信仰穿在脚上 耐克推出 PlayStation 主题篮球鞋

耐克最近推出了一款以 PlayStation 为主题的篮球鞋，同时这也是雷霆球星保罗·乔治的签名鞋。既然说是一款 PlayStation 主题篮球鞋，相关要素肯定少不了。鞋身内侧有 PlayStation 的四个标志按键图案，而鞋舌以及鞋内则是保罗·乔治的名字缩写以及 PlayStation 的标志。购买球鞋的玩家还可以通过使用球鞋鞋跟的序列号在 PS 商店兑换动态主题。

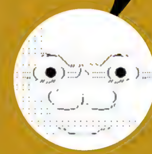
保罗·乔治自己也是 PlayStation 的忠实粉丝，他在 PlayStation 的官方博客上回忆起自己的童年最美好的回忆是圣诞节那天收到父亲送给自己的 PS2。这双鞋将会在 2 月 10 日发售，售价为 110 美元，而且可能会在中国地区上市。值得一提的是，保罗·乔治本人已经穿着这双鞋打 NBA 比赛了，在穿上球鞋的第一场比赛中，雷霆以 148-124 大胜骑士，他自己本人的表现也是相当不错。





业界声音 THE VOICE

#RegionLockChina
（请锁中国区）



国外玩家
今天又被“China No.1”围殴了

随着《绝地求生》在中国越来越火，部分中国玩家的恶习，诸如开挂或者“恶意抱团”引起了很多国外玩家的不满，他们觉得这严重影响了游戏体验。部分愤怒的海外玩家开始请愿开发商蓝洞锁掉中国区。

CALENDAR 周·游记 2018.1 Jan

星期一

12 ●《重力异想世界完结篇》网络服务关闭时间将从原定的 2018 年 1 月 19 日延期至 7 月 19 日。



星期二

13 ●互动艺术与科学学会公布了第 21 届 D.I.C.E 颁奖典礼的候选名单，其中，《地平线 零之曙光》在各奖项的竞争中以 10 项提名领跑，《塞尔达传说 旷野之息》携 6 项提名紧随其后，颁奖礼将于 2 月 22 日举办。

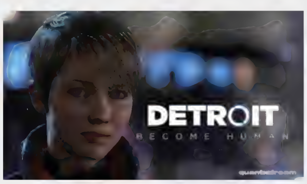
星期三

14 ●《荒野大救赎 II》简中官网以及中文预告片上线，本作发售日依然为 2018 年春季。



星期四

15 ●《底特律 化身为人》的开发商 Quantic Dream 的公司高管被控涉嫌性别歧视、种族歧视，以及恐同等不当行为。



星期五

16 ●“《高达破坏者》系列”最新作《新高达破坏者》正式公布。暂定登陆 PS4，2018 年发售。



星期六

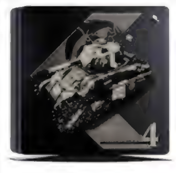
17 ●《最终幻想 15》官方微博确认“皇家包”（Royal Pack）将在 2018 年 3 月 6 日同步推出，价格尚未公布。其中包括新的王都地图，新的 Boss，诺克提斯的主视角模式，新的钓鱼地点和料理，可以自由开船开车，集齐 13 把幻影剑之后可获得真·幻影剑等等。
●索尼互动娱乐公司全球营销总监兼欧洲地区总裁 Jim Ryan 升任至索尼互动娱乐副总裁。

星期日

18 ●任天堂公布 Nintendo Labo，专为 NS 量身打造的一种全新玩法，通过特定的纸板剪切和拼凑，可以制造出各种形状不同的设备。玩家通过把 Joy-Con 和机器本体与这些设备结合，来创造出多种极具创意的 Toy-Con，从而提升 NS 玩法的丰富度。
●PlayStation 中国正式宣布《真·三国无双 8》简体中文版确定于 2018 年 2 月 8 日在中国地区与亚洲其他地区同步首发，建议零售价为 349 元。

星期日

19 ●索尼宣布《战场女武神 4》即将于 3 月 21 日发售，同日推出本作的限定版 PS4，有 500GB 和 1TB 两种容量选择，售价分别为 33480 日元（含税）、38480 日元（含税）。



星期一

20 ●Netflix《恶魔城》动画剧本的编剧 Warren Ellis 在推特上正式确认《恶魔城》动画将在今年夏天推出第二季，共八集。

●Compulsion Games 宣布《少数幸运儿》将从 4 月 13 日延期至今年夏天发售。

星期日

21 ●杉果游戏（中电博亚）宣布与索尼任天堂达成合作，将涉足游戏开发领域。



星期一

22 ●索尼克之父中裕司宣布加入 Square Enix。

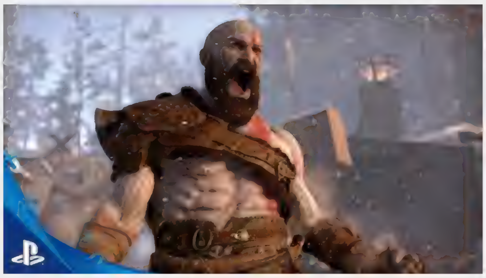
●《我的世界》活跃人数达到 7400 万，全平台销量突破 1 亿 4400 万份。

星期日

23 ●微软宣布 XGP 服务将会做出重大扩展：未来微软工作室旗下的 Xbox One 游戏在全球发售当天，便会加入到 XGP 服务中。

星期一

24 ●《战神》确定将于今年 4 月 20 日发售，同期发售的还有本作的官方中文版。



业界声音 THE VOICE

我们不出季票。



科里 · 巴洛克

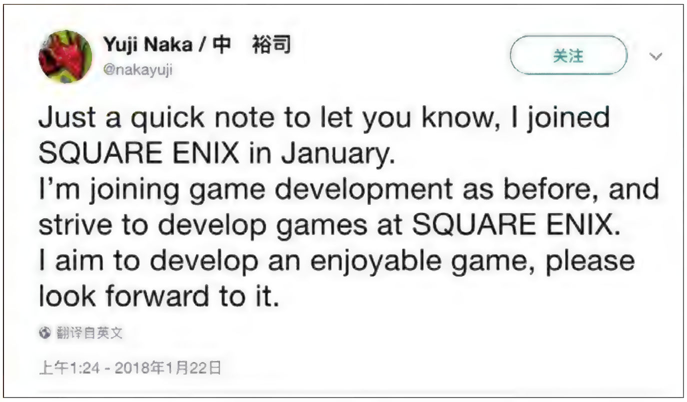
《战神》制作人

《战神》制作人科里 · 巴洛克在推特上重申本作将不会推出季票，同时他还表示本作的故事“非常棒”。值得一提的是，科里本人之前曾多次表示非常仇视“开箱”。

索尼克之父中裕司正式入职 Square Enix

1 月 22 日，人称“索尼克之父”，前世嘉索尼克团队主管中裕司在推特上宣布自己已经入职 Square Enix。在推特上上他这次入职写道：“我一直都在从事游戏开发的工作，只不过现在换成了 Square Enix 而已。我的目标是做出好玩的游戏，敬请大家期待。”

自从 2016 年从世嘉离职后，中裕司建立了 Prope。按照官网上的介绍，这是一个专门开发小型独立游戏的厂商。不过从维基上的介绍来看，Prope 的最后一个和游戏主机有关的游戏已经是 2015 年 Wii 上的《Rodea the Sky Soldier》，之后基本都是一些手游。中裕司加入 Square Enix 到底会对 Prope 造成什么样的影响，他本人也没有在推特上提到。





新高达破坏者

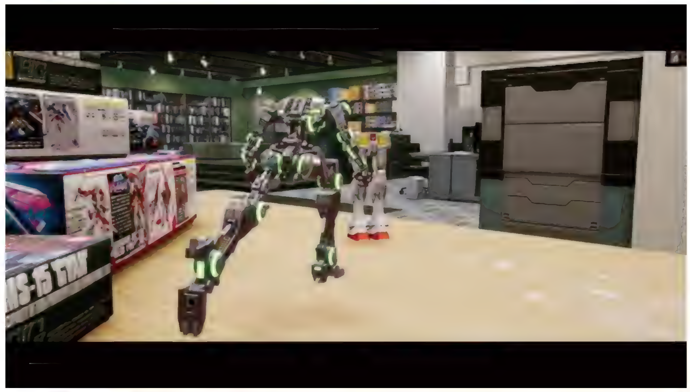
New Gundam Breaker

机种：PS4　发行商：BNEI
类型：动作　发售日期：2018年内

进击最前线
开局一骨架 零件全靠捡

在1月16日的“高达游戏新春祭”中,“《高达破坏者》系列”最新作《新高达破坏者》正式公布。目前游戏宣布将会登陆PS4，2018年发售。本作为虚幻4引擎打造，玩法和前作类似。玩家可以通过破坏对手来获得零件，然后利用这些零件来组装以及强化自己的高达机体。和其他高达对战游戏不同的是，这个系列的最大卖点在于玩家可以像现实拼装模型那样组装高达，玩家可以借此来获得和对战截然不同的乐趣。

既然叫“新”，那么本作自然有其独特之处。在系列之前的游戏中，“拼装高达”这个过程只能在对战外执行，但是在本作中，玩家可以在激烈的对战中组装高达！通过破坏对手来获得零件，并利用这些零件在战场上维修或者改造自己的机体。







超越种族的羁绊



说谎公主与失明王子

嘘つき姫と盲目王子

机种：未定　发行商：日本一
类型：未定　发售日期：2018年夏

作为企业特色文化之一，日本一内部的企划比赛“日本一企划祭”曾诞生出很多有意思的原创游戏。而今年将要推出的其中一款新作，便是在企划祭中脱颖而出的《说谎公主与失明王子》。这个企划出自一位女性Web设计师，游戏采用了犹如手绘本的画风，给玩家讲述了可以化身成怪物的公主以及失去视力的王子之间的爱情故事。

从预告片中看来，玩家操作的主要角色为公主，除了需要手拉手指引失明王子前进以外，公主还需要时不时变成怪物来解谜。本作的对应平台以及发售日均尚未确定。







体验屏幕里与外的精彩

任天堂迷你直面会 +Nintendo Labo 资讯汇总

文 三味线 美编 咕噜

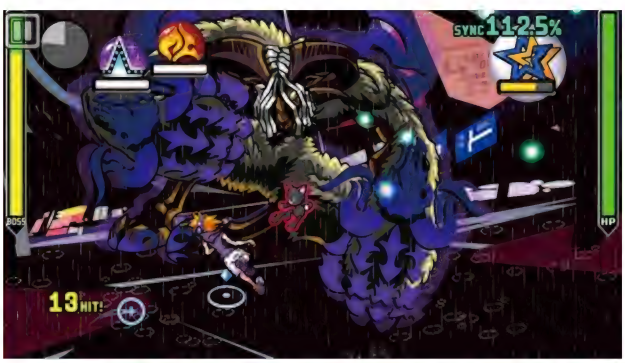
新年伊始，任天堂就迫不及待地搞出了两则“大新闻”，其一是如传言的那样，在 1 月 11 日召开了一场迷你直面会，公开了多款 NS 新作的情报，其二则是在 1 月 18 日公布了 NS 的革新性外设产品——Nintendo Labo，引起了业界与广大玩家的热议。下面小编就汇总一下这些重要资讯，带大家了解任天堂的近期动态。

游戏情报汇总

《美妙世界 Final Remix》

本作是 2007 年发售在 NDS 平台上的角色扮演游戏《美妙世界》的加强移植版，故事的舞台设定在现代东京，玩家需要扮演被卷入死亡游戏的少年主人公音操，使用读取他人思想片段的能力，在限定时间内完成复数艰巨任务，否则就会被世界消去。NS 版在原作基础上增加了新的剧情，玩法上则可以选择经典的触摸模式或 Jon-Con 模式，本作预定在 2018 年内发售。





《宝可拳 DX》DLC

《宝可拳 DX》在直面会上公布了两弹 DLC，1 月 23 日配信的第一弹会追加坚硬盾怪作为操作角色，裂空座与迷拟 Q 为辅助角色，而 3 月 23 日配信的第二弹则追加水箭龟为操作角色，梦幻与雪拉比为辅助角色。两弹 DLC 售价均为 1852 日元（不含税）。





《星之卡比 新星同盟》

官方再次公开了卡比的一些新能力，包括通过画画创造帮手的艺术家变身，使用丝网缠绕敌人的蜘蛛变身等，而先前宣传过的能力组合玩法也得到了判明，卡比通过冰 + 水的组合可衍生出冰箭攻击，摔跤 + 岩石的组合则衍生出特殊招式“友人打击”等。如果有 4 名卡比同时在场，还能进入“友人火车”模式，实现 4 人组队闯关的玩法。本作将于 2018 年 3 月 16 日发售，确定对应繁简中文。

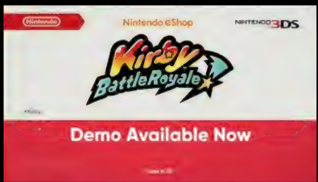




▲悠悠球 + 雷电的能力组合。

《星之卡比大乱斗》&《勇者斗恶龙 建造者》试玩版

这两款作品的试玩版已经上线，玩家可以登陆 NS 的 eShop 进行下载。注意，本次公布的《勇者斗恶龙 建造者》试玩版仅为欧美版。





《塞尔达无双 海拉鲁全明星豪华版》

本作是 3DS《塞尔达无双 海拉鲁全明星》的 NS 移植版，在保留原版内容的基础上收录了配信过的所有 DLC，可操作角色共计 29 名。游戏在 TV 模式下的画面可达到 1080P，玩家可以分享 Joy-Con 给朋友，在一台机器上分屏游玩。除此之外，本作还收录了《塞尔达传说 旷野之息》的服装，可以给林克与塞尔达换上。本作的日版发售日为 2018 年 3 月 22 日，美版发售日则暂定为 2018 年春季。

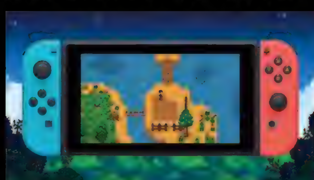




《星露谷物语》

《星露谷物语》是一款玩法类似于《牧场物语》的卡通风农场经营游戏，其日版已于直面会当天（11 日）开始配信，售价为 1370 日元（不含税）。

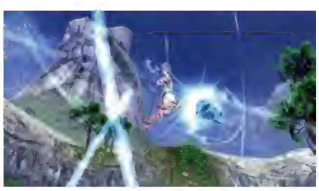




《伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日》

已于 PS4 与 PSV 平台上推出的“《伊苏》系列”第八作，预定在今年夏季登陆 NS 平台。本作依旧以遭遇海难漂流到岛上的红发青年亚特鲁为主角，讲述他邂逅了一名梦中的神秘少女，并且在“永远的被诅咒之岛”上展开冒险的故事。玩家可以使用掌机或 TV 模式来体验本作的魅力。





《马力欧网球 ACE》

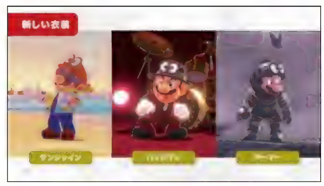
本作是“《马力欧网球》系列”的最新作，将于今年春季登陆 NS 平台，这次马力欧大叔将走上球场，与不同的对手进行网球比赛，通过预判对手的位置，使用各种网球技能赢取胜利。游戏收录了系列从 GBA 时代起就已经拥有的剧情模式，除了常规的网球比赛外，还有各种各样的任务以及 BOSS 战等丰富玩法。

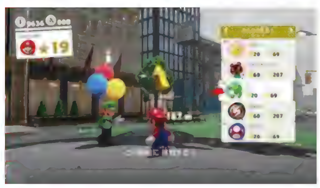




《超级马力欧 奥德赛》补丁更新

本作将在 2 月份进行一次免费更新，玩家只要完成了主线剧情，就能与出现在《奥德赛》世界中的路易对话，进入到全新的联网竞赛模式“路易的气球世界”。该模式有两种玩法，一种是在 30 秒内里将气球藏起来，另一种则是在 30 秒内找到其他玩家藏好的气球，通过藏与找这两种行为，玩家能够获得不同的得分，与网络上的其他玩家一较高低。此外，这次更新还会追加新的马力欧服饰、照相机的新滤镜功能，购买了游戏的玩家不容错过。





《SNK 女英雄大乱斗》

集合了 SNK 旗下众多人气女角色的一款格斗游戏，角色们分成两个阵营，玩家可选一名操作角色与一名辅助角色上场与对手较量，在本作的战斗中，除了将对手体力清零外，还能使用名为“美梦成真（Dream Finish）”的华丽技能终结对手。游戏搭载了装扮系统，玩家可为心仪的角色进行换装。本作将于 2018 年夏季发售。





《龙虎之拳 2》

NEOGEO 经典街机游戏《龙虎之拳 2》现已在 eShop 上开始配信，有爱的玩家可前往下载。



《马力欧 + 疯兔 王国之战》DLC

本作的最新 DLC 预定在今年春季配信，将追加新角色森喜刚，开启一段新的故事。从官方公开的视



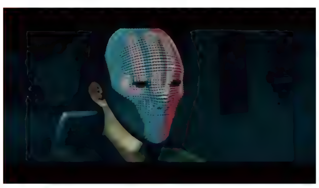


频中可以看到，森喜刚似乎是一名使用香蕉进行攻击的角色，详情可留意今后的情报。

《劫薪日 2》

本作是一款多人合作射击游戏，玩家可以与拥有这款游戏的朋友本地联机，也能进行网联，最多可同时 4 人合作游玩。游戏的菜单能够触摸操作，爆炸的冲击、武器的后座力等动感元素都会通过 NS 的 HD





振动表现出来。本作会追加一名 NS 版限时独占的全新角色——叫做 Joy 的日本黑客，脸上戴着可以变色的面具，他不仅拥有专属的武器，还精通黑客技能。本作的发售日确定为 2018 年 2 月 27 日。

《Fe》

《Fe》是一款拥有奇特世界景观与生物的动作冒险游戏，玩家可以在北欧奇幻的黑暗森林里攀爬、滑翔，感受来自森林的神秘气息，并且发掘其中暗藏的秘密与生命。游戏支持通过 Jon-Con 的体感操作与

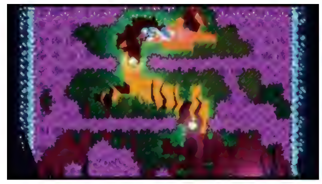


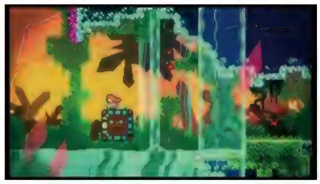


森林中的生物演唱歌曲，进而解锁新技能，每首歌曲都有其独特的音色与情感，玩家可以通过 HD 振动感受不同的旋律。本作将于 2018 年 2 月 16 日登陆 NS。

《蔚蓝》

本作是一款像素风的平台动作游戏，收录超过 700 个场景，玩家只能通过跳跃、空中冲刺、攀登等几个简单的操作，在紧凑的节奏中突破布满陷阱的关卡。虽然整体操





作难度颇为硬核，但游戏也为玩家准备了辅助模式，可以让角色动作变慢，从而通过一些困难的关卡。本作将于 2 月 25 日登陆 NS，并且自带简体中文。

《森喜刚国度 热带寒流》

《森喜刚国度 热带寒流》原是 Retro Studios 为 Wii U 开发的一款横版动作游戏，如今确定移植至 NS，发售日为 2018 年 5 月 4 日。本作除了保留 Wii U 版的 4 名可操作角色外，还将追加一名新角色——冲浪少年





Funky Kong，他可以在场景中使用二段跳、滞空、翻滚与潜水等动作，其自带的冲浪板还可以抵挡地面尖刺的伤害。此外，本作还将收录新的玩法模式，并且支持分享 Jon-Con 实现同屏双人合作闯关。



▲两人合作闯关。

《黑暗之魂 重制版》

硬核动作游戏“《黑暗之魂》系列”原点之作的重制版，确定将于今年登陆 NS/PS4/XOne/Steam 多平台，中文版与日版的发售日同为 5 月 24 日，美版发售日则为 5





月 25 日。NS 版在掌机模式下为 720P+30 帧，在 TV 模式下则达到 1080P+30 帧，而内容方面，除了收录原版的全部 DLC 外，最多可联机人数也从原本的 4 人增至 6 人。



纸片的游戏艺术 Nintendo Labo

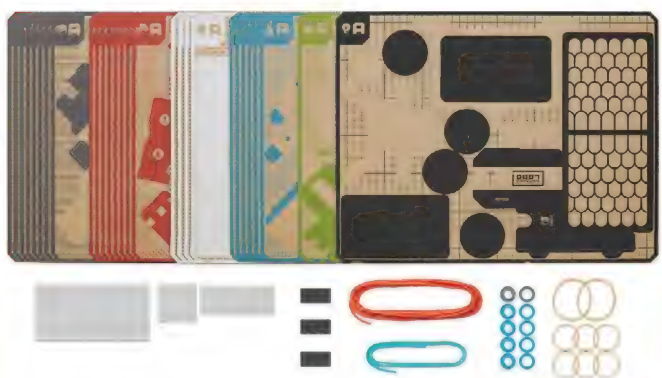


当我们觉得 NS 的形态切换已经足够创新的时候，任天堂再一次用行动告诉广大玩家，NS 的妙用还远不止于此。1 月 18 日，距离直面会刚好过去一周，任天堂在网络上公布了 NS 主机的全新外设产品——Nintendo Labo。这款产品的概念相当新颖，主体由复数的瓦楞纸板构成，玩家把纸皮零件沿着纸板纹路取下，再按照说明组装，就能做成纸钢琴、纸鱼竿等物件，此时只要你再将 NS 的 Joy-Con 或主机置入其中，就能神奇地模拟出物件的真实效果，比如纸钢琴的琴键能弹出声音、挥动鱼竿能在屏幕中钓鱼……

目前该产品共公布了两款，分别是 Variety Kit 与 Robot Kit，各自都包含了游戏软件与配套用的手工纸板，下面小编就为大家逐一进行介绍吧。

▶▶ Variety Kit

发售日	2018 年 4 月 20 日
售价	6980 日元（不含税）



- 瓦楞纸板……28 张
- 可塑性纸板……3 张
- 细绳（橙）……1 根
- 扣环（灰）……1 组
- 橡皮圈（大）……2 个
- 海绵薄纸……3 张
- 细绳（蓝）……1 根
- 扣环（蓝）……4 组
- 橡皮圈（小）……6 个



这个套装包含了 5 款小游戏与纸板外设，玩家需先将纸板内的零件裁剪出来，组装成各种不同形态的装置，再插入 Jon-Con 组合成 Toy-Con 控制器，最后配合游戏进行体感游玩。

遥控车

组装好后外表颇具外星科技感的遥控汽车，汽车部分由 Joy-Con 与纸板构成，Joy-Con 装在纸板两侧，控制器则由屏幕部分担当，通过触摸屏幕中左右显示的控制装置，遥控汽车在地面上缓缓移动。





房屋

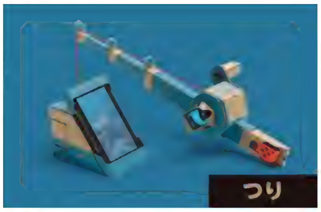
主体部分是纸板与主机屏幕构成的屋子，屋子侧边可插入 Joy-Con 与纸板组成的各种外设装置，实现体感与屏幕显示的各种有趣联动。





鱼竿

鱼竿由 Joy-Con 与纸板构成，玩家可以自由伸缩竿部分，竿的侧边附带一个“拉杆转盘”，只要扭动转盘，就能模仿真实的鱼竿收线动作，实现在屏幕中钓鱼的操作。





摩托车

Joy-Con 组成摩托车的把手，屏幕放置在纸板中央固定好，就能实现体感开车了。





钢琴

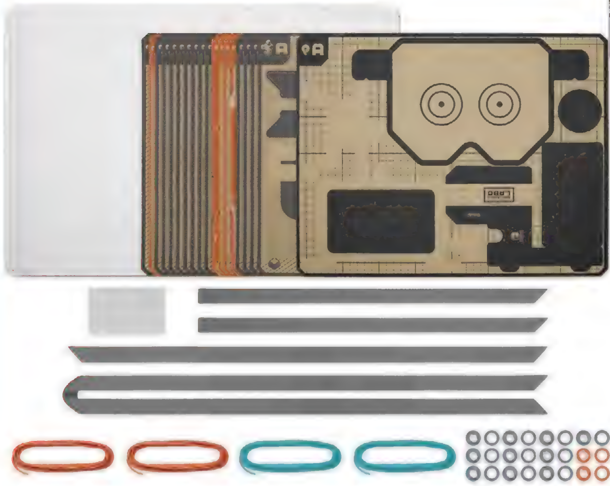
主机与纸板组装成一架小型钢琴，利用红外感应的原理，玩家按下琴键时，屏幕便会发出对应的音符声音。如果扭动安装在钢琴上方的转盘，还能调节钢琴的声音效果。





Robot Kit

发售日	2018 年 4 月 20 日
售价	7980 日元（不含税）






●瓦楞纸板……19 张
●厚纸板……4 张
●细绳（橙）……2 根
●粗绳（灰）……大中小各 1 根
●环扣（橙）……2 组
●可塑性纸板……3 张
●细绳（蓝）……2 根
●扣环（灰）……10 组

这个套装只配备了一款游戏，配套的纸板外设组装后是一台人形机器人的模拟装置，玩家可将其穿戴在身上，把自己模拟成一台机器人。通过装置与屏幕的联动，玩家在现实中做出的挥拳、蹲下等动作都会反映到屏幕里的机器人身上，使其做出相同的动作，从而实现体感游玩。

装饰套装

发售日	2018 年 4 月 20 日
售价	980 日元（不含税）

除了两款 Nintendo Labo 套装之外，官方还将在 4 月 20 日推出一个装饰套装，内含印有图案的胶布、贴纸等小物件，玩家可以用来装饰自己的 Toy-Con，DIY 出不同的美术风格，彰显自身个性。







结语

虽然只有短短十几分钟，但这次的迷你直面会依旧有不少干货，除了部分近期新作的情报外，还有《美妙世界 Final Remix》、《黑暗之魂 重制版》等优质作品登陆 NS 的好消息，或许这些作品仍不足以填满玩家们先前的期待，但胜在不是“大饼”，很快就能玩到，相信在不久之后，还会有更多的新作陆续到来。另外值得一提的是，这场直面会再也没有丝毫关于 3DS 的消息，这似乎意味着，在新的一年里，任天堂的重心将完全放到 NS 平台，而作为老前辈的 3DS 则很难再有什么大动作……

关于 Nintendo Labo 方面，相信大家现在都对其有了简单了解，在短暂的惊艳过后，更多的人陷入了沉思，尽管没人会否认 Labo 是一项出色的创意，新奇的玩法也赚足了眼球，但实际上相对高昂的售价、纸质品不耐用以及游戏耐玩度等问题却成为了不少玩家心中的困惑。正如去年闹得沸沸腾腾的 VR 热度逐渐冷却，Nintendo Labo 这种纸片结合体感的全新玩法，又是否能经得住时间的考验呢？就让我们拭目以待吧。

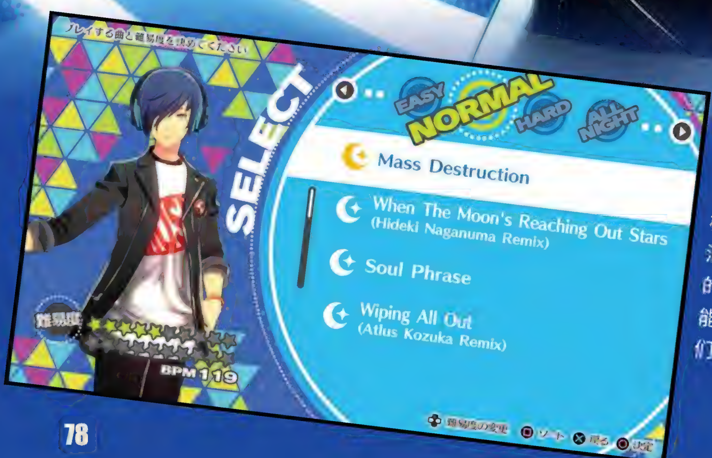


随着角色详情的公开，《女神异闻录 3》主要角色们在游戏中的全新造型也一一揭露，大胆的设计突破了以往固有的印象，却也仍然契合每个人的特点。而游戏收录曲目也尽数公开，不得不说《P3》的音乐风格可能是最适合被改编为音乐游戏的。

PS4 PSV

女神异闻录 3 月夜热舞		Atlus	
Persona3 Dancing Moon Night		音乐	中文版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			





不仅视觉上采用了深蓝色调，UI 也还原了原作简约时尚而不显浮夸的风格。最重要的是，本作中更是首次以高清化的 3D 建模来表现《女神异闻录 3》的角色与经典场景，对于一直期待原作能够高清重制但久久未能如愿的粉丝们，也算是小小的安慰吧。



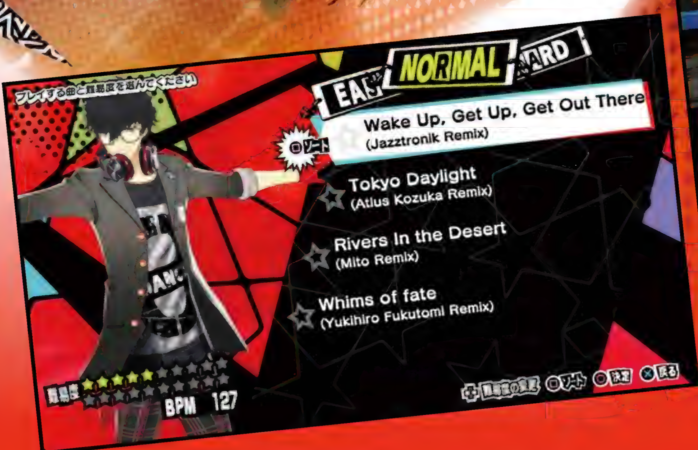


由于《女神异闻录 5》的每个角色本身就已经自带学生和怪盗两种不同的服装，因此在视觉效果的呈现上有着得天独厚的优势，当然全新的造型也非常亮眼。至于音乐方面，原作偏向“走心”路线的曲风，在各路大神的 Remix 下会呈现出什么样的感觉，令人期待。

PS4 PSV		
女神异闻录 5 星夜热舞		Atlus
Persona5 Dancing Star Night		音乐 / 中文版
2018 年 5 月 24 日	本地 1 人	无对应周边
售价未定		



▲看守：心之牢狱，会不会也有演出的机会呢？



《女神异闻录 5》中极具视觉冲击力的风格化设计以及红黑配色继续沿用，各种细节保持高度统一，而原作中丰富的服装与饰品搭配也会悉数收录于本作中，怪盗装与学生装的转换，相信会让舞蹈演出呈现出不一样的感觉。





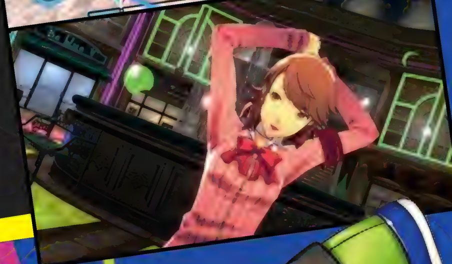
岳羽由佳莉

CV：丰口惠

《女神异闻录 3》主人公的同班同学，同样寄宿在月光馆学园的宿舍中。出众的外貌和开朗的性格，让她在校内获得了极高的人气，不过与顺平这种无时无刻都能浮夸搞笑的家伙不同，由佳莉有着严肃冷静的一面，尤其是在战斗中。

本作中将重点表现她性感与可爱的一面，无论是穿着打扮还是舞蹈风格，都是时下年轻少女们所热衷的路线。相信强烈的新鲜感会让玩过原作的老玩家们眼前一亮，毕竟她也是未来将步入演艺圈的未来之星啊。







伊织顺平

CV：鸟海浩辅

主人公的同班同学，个性活跃，特别课外活动部里的搞笑担当和作死小能手，轻浮草率的举动时常让由佳莉和学生会会长桐条美鹤大为光火。在本作中，顺平将其标志性的棒球帽反戴，舞蹈风格上走的则是力量感与滑稽搞怪并存的路线，更加凸出其个性上的魅力。





收录曲目一览

由目黑将司全面负责音乐制作的《女神异闻录 3》，不仅是系列成功转型且笼络大批新玩家的作品，充满时尚感的流行曲风，让“音乐”成为了系列的又一大招牌元素，也留下了许多令人难忘的旋律。本作将《女神异闻录 3》及其相关作品的人气曲目尽数收录，并邀请众多知名音乐人进行重新编曲和混音，绝对能够满足粉丝们的期待。

- Brand New Days
- Brand New Days
【Yoyoyuppe Remix】
- Burn My Dread
- Burn My Dread
【Lotus Juice Remix】
- Burn My Dread -Last Battle-
- Mass Destruction
- Mass Destruction
【Tetsuya Kobayashi Remix】
- Mass Destruction
【PERSONA MUSIC FES 2013】
- When The Moon's Reaching Out Stars
- When The Moon's Reaching Out Stars
【Hideki Naganuma Remix】
- Want To Be Close
【ATLOS Remix】
- 深沉心理
【Lotus Juice Remix】
- Soul Phrase
- Light the Fire Up in the night“KAGEJIKAN”+“MAYONAKA”
- Light the Fire Up in the night“KAGEJIKAN”+“MAYONAKA”
【sasakure.UK Remix】
- Time
【Atlus Kitajoh Remix】
- 全ての人の魂の戦い
【t.komine Remix】
- 全ての人の魂の戦い
【Daisuke Asakura Remix】
- Wiping All Out
【Atlus Kozuka Remix】
- A Way of Life
【Atlus Kitajoh Remix】
- Heartful Cry
【Atlus Konishi Remix】
- キミの記憶
【Atlus Meguro Remix】
- Our Moment
- Moonlight Serendipity

AEGIS

CV：坂本真绫

桐条集团开发的机械少女，原本是作为对抗“阴影”的兵器，在与主人公等人相遇后，逐渐孕育出属于自己的“心”，也因此觉醒了人格面具的力量。本作中她的舞蹈既有机械舞的精准，也有人心所迸发的热情。









坂本龙司

CV：宫野真守

和主人公一样，就读于私立秀尽学园高中二年级，原本是田径部的王牌，因为某些原因而退出。虽然言行举止上给人留下不良少年的印象，不过实际上充满了正义感，是个重情重义之人。本作中，龙司将会展现出奔放而充满激情的摇滚系舞姿。







高卷杏

CV：水树奈奈

主人公的同班同学，有 1/4 的美国血统，靓丽高挑且与众不同的外貌，也是她进行模特工作时最大的优势。不过在亮眼的容貌之下，则是天真烂漫的个性，甚至在某些方面还显得有点笨拙。本作中，杏将会带来性感十足的舞蹈，你准备好迎接“母豹”曼妙的身姿了么？

收录曲目一览

Rivers In the Desert ★
Rivers In the Desert ★
[Mito Remix]
Rivers In the Desert ★
[PERSONA SUPER LIVE P-SOUND BOMB2017]
Wake Up，Get Up，Get Out There ★
Wake Up，Get Up，Get Out There ★
[Jazztronik Remix]
Keeper of Lust ★
Blooming Villain ★
Blooming Villain ★
[Atlus Konishi Remix]
星と僕らと★
星と僕らと★
[tofubeats Remix]
Tokyo Daylight ★
[Atlus Kozuka Remix]
Life Goes On ★
Price ★
Whims of fate ★
[Yukihiro Fukutomi Remix]
Beneath the Mask ★
[KAIEN Remix]
Will Power ★
[Shacho Remix]
Last Surprise ★
[Taku Takahashi Remix]
Last Surprise ★
[Jazztronik Remix]
母のいた日々★
[Atlus Kitajoh Remix]
Life Will Change ★
GROOVY ★
One Nightbreak ★







新岛真

CV：佐藤利奈

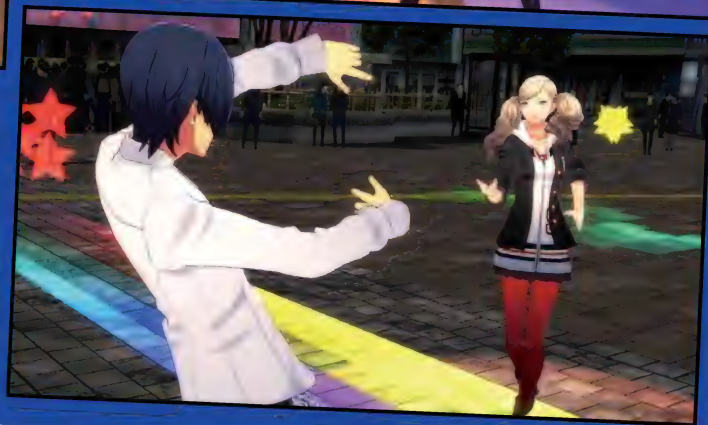
就读于私立秀尽学园高中三年级，聪明且品行端正的优等生。同时也担任着学生会会长的职务，深得学生与老师们的信赖。真的父亲是警官，姐姐则是检察官，而她本人也有着强烈的正义感。处事风格沉着冷静，是怪盗团中负责出谋划策的“大脑”。原作中耀眼而飒爽的英姿已然倾倒众生，而在本作中，充满着力量感与武术风格的舞蹈完全就是为她而量身打造的。











音乐游戏玩法延续

《P3D》&《P5D》在音乐游戏的部分没有太大的改动，基本延续了和前作一样的玩法，老玩家们可以很快上手。双人共舞的部分同样得到保留，从公布的PV中来看，不同角色之间的互动不仅比《P4D》时更丰富，表现形式也更加有趣。

限定版情报

由于是两款游戏同时发售，且分别对应PS4和PSV，因此官方也针对不同的平台设计了两款限定版套装——《群星三重包（PS4）》和《豪华双重包（PSV）》，对于粉丝而言，自然是义无反顾地购入双限定啦！不过需要注意的是，虽然繁体中文版的游戏会同步推出，但目前这两款限定套装仅限日版，尚无繁体中文版的消息。

群星三重包

PS4平台的《群星三重包》中最具特色的内容当属高清重制的《女神异闻录4午夜热舞》，游戏将以数字下载版的形式提供，且仅随该限定版赠送，之后也不会单独贩卖。而限定版是有数量限制的，因此想要额外获得这款游戏的玩家，可要早点下手啊。另外，如果你曾经购入PSV版《P4D》的DLC内容，那么在高清版中也可以使用，不过存档是无法继承的，也不支持Cross-Save。

限定版中的其他内容如下：

1. PS4版《女神异闻录3月夜热舞》
2. PS4版《女神异闻录5星夜热舞》
3. 由副岛成记绘制的特别包装
4. 《P3D》和《P5D》的完整原声集（4CD · 总曲目60首以上）



全新的剧情模式

《P4D》的剧情模式虽然总体还算可圈可点，多线并进的处理方式也很好地表现了原作中的推理要素，不过表现形式上确实略显单调了一些。因此在《P3D》&《P5D》中，将会搭载全新的剧情模式，虽然具体会如何呈现官方目前并没有详细的说明，但从 PV 中可以看出，与之前单纯的“看剧情→跳舞→看剧情……”不同，新作中将着重强调“社群”这一原作中的经典元素，玩家将通过与不同角色的交流互动，推动故事的发展。







豪华双重包

相较于《群星三重包》，PSV 平台的《豪华双重包》并未赠送《P4D》高清重制版，取而代之的是《P3D》和《P5D》专用的服装及饰品 DLC 合集，总价值为 2400 日元。其中包含了以《真·女神转生》、《数码恶魔传说》、《恶魔召唤师》等多个系列为主题所设计的装扮。

限定版中的其他内容如下：

1. PSV 版《女神异闻录 3 月夜热舞》
2. PSV 版《女神异闻录 5 星夜热舞》
3. 由副岛成记绘制的特别包装
4. 《P3D》和《P5D》的完整原声集（4CD · 总曲目 60 首以上）



文 哪尼 美编 NINA



PS4 PSV

Fate/ 新世界 LINK		Mavlous	
Fate/EXTELLA LINK		动作	日版
2018 年 6 月 7 日	本地 1 人，在线 2~8 人	无对应周边	
售价为 PS4：7980 日元、PSV：5980 日元			

月之世界再起波澜，围绕新英灵展开的全新故事！

随着“王权之戒”争夺战的落幕，《Fate/ 新世界》的故事迎来了终结——肉体、精神与灵魂回归一体的主角，左拥尼禄，右抱玉藻前，怀里还坐着重获新生后的萝莉阿提拉，过着我等常人难以想象的快乐生活 ......



不过，某一天当他 / 她带着阿提拉漫步在灵子世界“SE.RA.PH”时，却突然遭到了大批“攻击性程序”的袭击，已经重获和平的世界本不应该再有这样的敌人出现。就在困惑不解之时，此前未曾见过的新英灵“查理曼”突然现身，从容不迫地击退了敌人。然而没等安然度过危机的主角有片刻喘息，诡异的事情接踵而至——原本应该呆在自己身边的年幼阿提拉，此时却全然不见踪影。



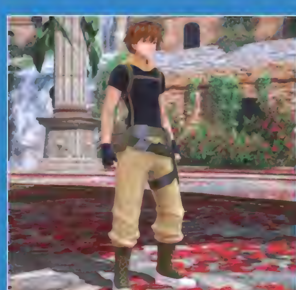
◀新英灵“查理曼”登场

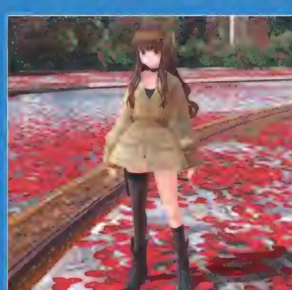
本不该出现的敌人、素未谋面的英灵、不知去向的阿提拉 ..... 这些事件的背后一定有着某种联结，月之世界将迎来新的危机。

虽然《Fate/ 新世界》有着诸多缺点，但毕竟能够在体验爽快战斗的同时兼顾蘑菇执笔 / 兼修的剧情，也只此一家别无分店了。而整个“《Fate》系列”的作品，无论是手游还是动画，这么些年下来一直维持着相当高的热度，因此续作的推出也在意料之中。经过了前作的试水，《Fate/ 新世界 LINK》理应有更成熟的表现，且不提能否吸引一般的割草游戏爱好者，起码得让粉丝们挑不出毛病才行啊。

换上新装的御主

玩家所扮演的“御主”在本作中换上了全新的服装，无论男性还是女性，都是战地风格的打扮，不仅与前作的穿着大相径庭，和系列的世界观也不太搭调。如此奇特的打扮，是否也会和本作的剧情展开有所关联呢？





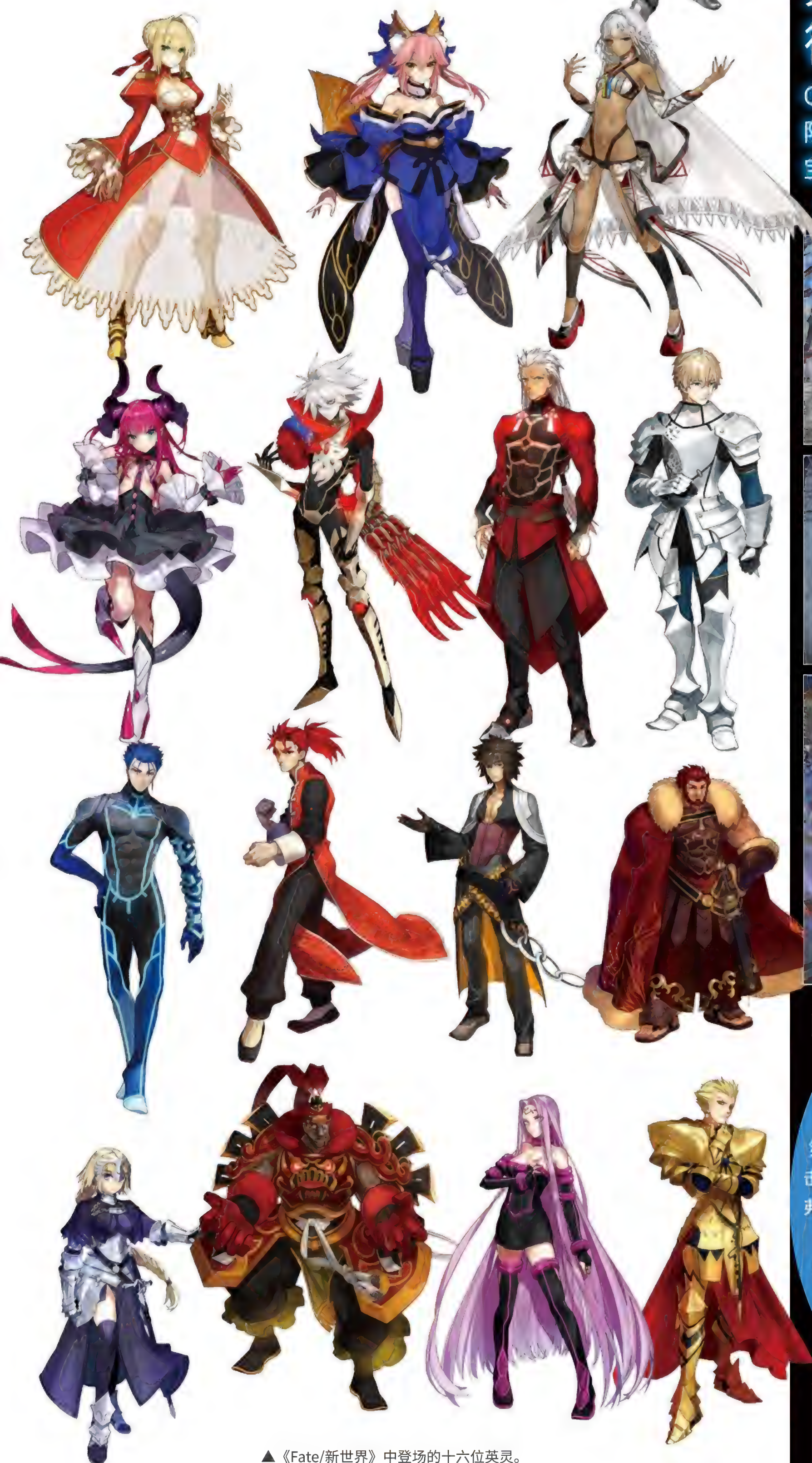


© TYPE-MOON © Marvelous Inc.

新英灵，参战！



前作《Fate/ 新世界》的 16 位英灵在本作中仍会登场，并将追加 10 位新英灵。除了目前已经公布的弗朗西斯 · 德雷克、阿斯托尔福、斯卡哈和查理曼外，其余 6 位则暂时只公布了阶职，分别为两名 Lancer、一名 Caster、两名 Berserker 和一名 Ruler。



▲《Fate/新世界》中登场的十六位英灵。





弗朗西斯 · 德雷克

CV：高乃丽
阶职：Rider
宝具：黄金鹿与暴风夜（Golden Wild Hunt）







弗朗西斯 · 德雷克最早在《Fate/EXTRA》中便作为英灵登场，其御主为间桐慎二（并非是《Fate/Stay Night》的那位，只是同名同姓且长相相似的另一人）。作为当时的主角在第一回合所对阵的英灵，傲人的身材和洒脱的个性给所有玩家都留下了非常深刻的印象。此外她还是《Fate/Grand Order》第三章剧情中的关键角色，与主角一同在海上展开冒险，并携手击败了第三特异点的敌人。因此在整个“《Fate》系列”的作品中，弗朗西斯称得上是一位相当活跃的英灵。

其真身是 16 世纪的英国航海家，同时也是著名的海盗。弗朗西斯 17 岁时便已当上船长，在他的一生中，不仅完成过两次环球远航，还发现了德雷克海峡，为英国开辟了一条全新的航路。而作为获得英国女皇所颁发的私掠特许证的海盗，他不仅大肆掠夺西班牙船队的财宝，甚至还以海军中将的身份率领英军成功击退了强大的西班牙无敌舰队，因而也获得了“海上恶魔（El Draque）”的称号。







阿斯托尔福

CV：大久保瑠美
阶职：Rider
宝具：此世无存的幻马（Hippogriff）

最早在轻小说《Fate/Apocrypha》中作为“黑”阵营 Rider 阶职的英灵，之后在《Fate/Grand Order》中也有登场，不过在“《Extra》系列”中则是首次参战。

阿斯托尔福不仅有着可爱的形象，乐观开朗又不失正直的个性也让他获得非常高的人气，因此有了“阿福”这个昵称。其真身为查理曼十二勇士中的英格兰美男子，所以英灵化后的美貌是有事实根据的，不过与其他直接“性转”的英灵所不同的是，阿福虽然真的很可爱，但 ...... 是个男的！

虽然就能力值而言，阿斯托尔福只能算是二流从者。一方面固然是因为实力上的落差，另一方面也与他不拘小节、随心所欲的行动方式有关。不过由于拥有丰富的宝具，且对于实战而言相当有利，因此在一定程度上弥补了实力的不足。



斯卡哈



CV：能登麻美子
阶职：Lancer
宝具：溢满死亡的魔境之门（Gate of Skye）

《Fate/Grand Order》中登场的英灵，也曾以 Assassin 阶职被召唤。游戏中人气爆棚的英灵之一，被玩家称为“师匠”。

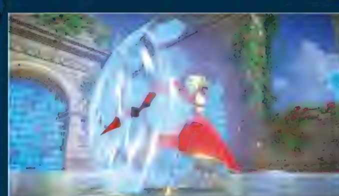
其真身为凯尔特传说中“影之国”的女王，擅长卢恩魔术和枪法的天才。她也是另一位“著名”Lancer 库夫林的老师，不仅将自己的技艺尽数传授，还将魔枪赠予这位得意弟子。



全方位进化的

进化点1：画面表现大幅强化

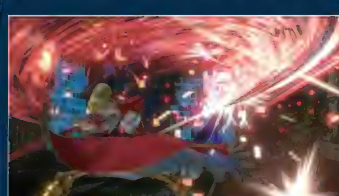
前作中低劣的画面表现饱受玩家的批评，即便是以粉丝向游戏的标准来看也是远远不合格的。因此若本作没能在这方面做出大幅加强的话，相信粉丝们是不会买单的。从目前公布的 PS4 版画面来看，虽说称不上十分优秀，但无论是角色的建模、场景元素的细节或是出招时的光影效果，相较前作确实有了明显的进化，也希望在正式版中能够有更好的表现。

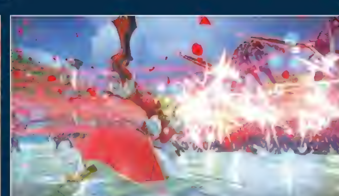


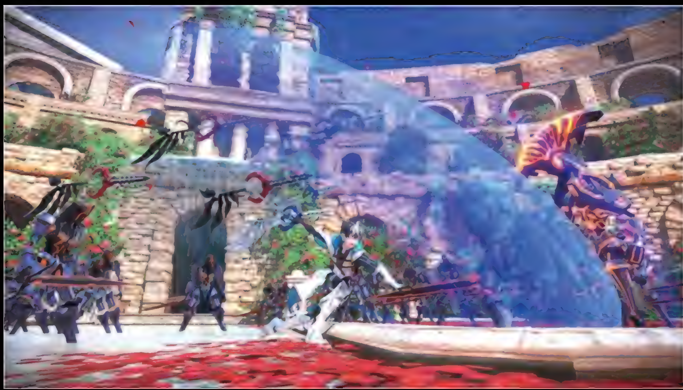


进化点2：更爽快的战斗

游戏的战斗系统依然是通过强攻击与弱攻击的交替组合，简单地使出不同的招式与连段，以无可匹敌的速度纵横战场，并将蜂拥而至的敌人一口气消灭。在本作中，包括前作角色在内的所有英灵都会有更多的招式，从而进一步丰富连段的类型和打法。











查理曼

CV：木村良平
阶职：Saber
宝具：展現王者之勇，名满天下的十二辉剑（Joyeuse Ordre）

此前并未在任何作品中登场的新英灵，真身为统帅十二勇士的法兰克王国国王——查理曼大帝。不过这位在历史上赫赫有名的君主，作为英灵现身后却表现出强烈的性格反差。不仅有着悠闲的个性和随心所欲的态度，而且时常把“自己不适合当王”这样的话挂在嘴边，更夸张的是其行动与判断的准则完全是基于帅气或时尚与否，完全不考虑之后的做法是否会对自己或御主造成伤害……某种意义上来说，还真是阿斯托尔福的同路人。

高速英灵战

进化点3：更多变的战况

前作中每场战斗的目标较为单一，基本上就是单纯的占领据点和打败关卡 BOSS，千篇一律。本作中则会引入实时展开的战场任务，比如要求迎战指定的敌人，又或是解救重要角色。玩家则需要根据当前的战况做出合理的判断，在不影响主要目标的前提下更有效率地达成任务要求。





进化点4：线上对战模式

PS4 版将引入线上对战模式，支持最多 8 人进行联机对战。不过具体会以何种形式呈现官方目前并未公布。但需要注意的是，PSV 版并不支持线上对战，如果想要体验这一全新的模式，那么请务必选对版本。

限定版情报

PS4 和 PSV 的限定版内容基本相同，除了所带的游戏为各自平台的版本外，唯一的差别在于赠送的下载服装——PS4 版为斯卡哈的服装“魔境士官”，PSV 版则为无铭的服装“正义弓道家”。





限定版其余内容物如下：

1、月之圣牌组：由画师ワダアルコ绘制的麻将牌，根据官方说明是可以允许 4 人游玩的完整牌组。除了在游戏中争夺圣杯之外，玩家在现实中还可以进行“圣牌战争”。

2、ワダアルコ绘制的豪华收纳盒。

3、《Fate/ 新世界 LINK》原生音乐集。



SNK女英雄大乱斗		PS4 NS	
SNKヒロインズ Tag Team Frenzy		SNK	
2018年夏	本地1～2人，在线1～2人	格斗	日版
售价未定		无对应周边	

在1月11日举行的Nintendo Direct Mini上，SNK正式公布了《SNK女英雄大乱斗》，这是一款只收录SNK格斗游戏中的女性角色的格斗游戏，由于是在任天堂直面会上公布的，因此当时只公布了NS版。不过随后官方就宣布本作还有PS4版。SNK史上最性感的战斗，就在今年夏天上演！

SNK HEROINES Tag Team Frenzy

文 纱迦 美编 雷普利

第2次SNK英雌大战

只有女性角色参战的格斗游戏，其用意简直是昭然若揭。当然游戏对这种设定是有交代的，故事设定为大富翁安东诺夫展开了一次格斗大会KOF，在这次大会结束后几个月，大批女性格斗家被囚禁在一座豪华的大宅内，一场只有她们参加的大赛拉开了序幕。只有赢到最后的女战士才能见到幕后黑手，据说会有最好的奖品等着她们。

不过本作实际上只能算是SNK第2次玩“英雌大战”。早在世纪之交的2000年，SNK就在自家的掌机NGPC上推出过一款名为《SNK女战士》（SNK GALS FIGHTERS）的格斗游戏，其主题和本作差不多。游戏收录了12个角色，除了《拳皇》里的老面孔外，还有《侍魂》和《月华剑士》里的娜可露露、色、一条明。最逗的是里面还有一位蒙面女士，她有着红色的头发，能够使用紫色的苍炎，名字是MISS X。要知道当年可不比现在，同样的条件00后们还得猜上半天，当年的小伙伴们可是一眼就看穿了某人的伪装。







麻宫雅典娜 & 库拉

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

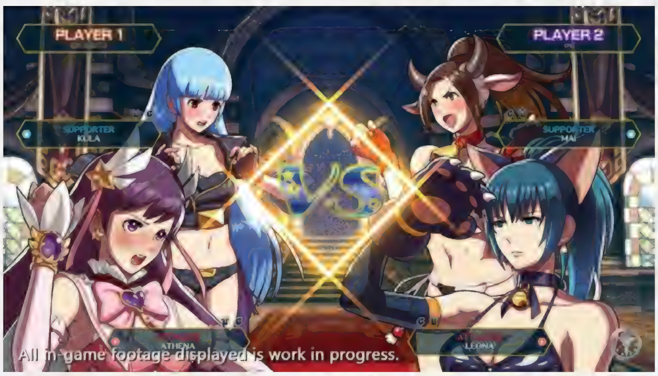
大胆颠覆格斗规则



说到格斗游戏，大部分人首先想到的应该是236式的搓招，以及华丽无比的连续技。格斗游戏原本具有难上手的特点，但随着新世纪初格斗游戏陷入低谷，厂商们为了吸引新用户也是下足了工夫，连按一个键就能使出连段的简易连续技就是一个创举。而在本作中则会更加弱化操作方面，只要用一个按键+一个方向键就能使出各种必杀技。类似的设定在《苍翼默示录》等作品中也曾出现过，但在那些作品中这种简易出招并不是正常玩法，而且有很多限制，本作则是直接像《魅影破坏者》那样完全简化了必杀技的出招指令。

此外本作还对胜利条件进行了修改。一般来说格斗游戏的胜利条件就是将对手的体力扣为零，而在本作中即使将对手的体力打光也无法获得胜利，必须使用名为"梦幻终结"（DREAM FINISH）的技巧击中对手才能获胜。当然这个梦幻终结的指令并不复杂，新手也不必担心死活用不出来。





伪2D·真3D

虽然已经快到21世纪的第3个十年了，但2D妹子比3D妹子好舔依然是大部分日系玩家的共识。有鉴于此，本作的人设采用了2D+3D的表现形式。在角色选择以及宣传方面突出2D立绘，实际游戏则采用3D方式。2D插图和3D建模的巨大差别，使得游戏玩起来别有一番风味。

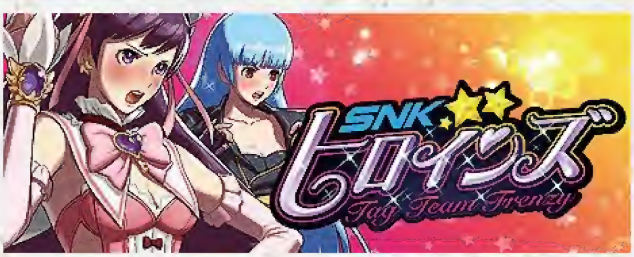
从演示来看本作应该采用了《拳皇14》的引擎，但用色和光源略有区别，更贴近本作的主题。不少玩家可能还对《拳皇14》里的妹子建模心有余悸，其实经过专门的更新后，妹子建模已经改得顺眼了很多。本作就更加不用担心了。

非典型2对2战斗

随着众多SNK经典角色先后加入《拳皇》豪华午餐，SNK格斗游戏的过往历史已经几乎都浓缩进《拳皇》了。要说到《拳皇》的最大特征，自然是3对3的战斗方式。不过这种玩法需要大量角色来支撑，对于只有妹子的本作来说无疑是行不通的，因此本作改为了2对2的战斗方式。

不过本作的2对2并不是将3对3去掉1个人这么简单，而是对整个系统都进行了修改。这两名角色将分为主攻手和辅助者两个身分，在比赛中玩家主要控制主攻手，然后通过专门的辅助键来控制辅助者使出不同的辅助技。辅助技按类型分为援护型、妨碍型、特殊型等等，需要根据战况来作出最优选择。而从实际演示来看，这些辅助技带着明显的萌系风格，例如库拉的妨碍技是将对手变为一个大雪人，麻宫雅典娜能放出一大串亮晶晶的星星等等。当然战斗中也支持即时换人，换人后主攻手和辅助者的位置就会对调。

丰富的自定义要素



本作将拥有丰富的自定义要素，玩家可以对每位妹子进行任意打扮。除了有海量的服装和饰品外，还能自由改变台词。游戏还支持摄影功能，玩家可以设定角色的动作、视线以及背景、相框等等。当然打扮好的妹子也会在联机对战中表现出来。本作还加入了爆衣系统，角色受到一定程度的伤害后，身上的服装就会出现破损，部分饰品缺失。

目前本作只公布了5名角色，她们分别是：麻宫雅典娜、库拉、不知火舞、莉安娜、岖崎由莉。期待更多角色的情报放出。



黄金眼
GOLDEN EYE

■COS 坂田银时　■出自《银魂乱舞》
■Coser 六等星　■插画 西达cida

视频黄金眼

http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

铁锤守卫
Hammerwatch

NS/PS4/XOne



下载

[22]

■Blit Works　■动作冒险
■2017年12月14日　■美版

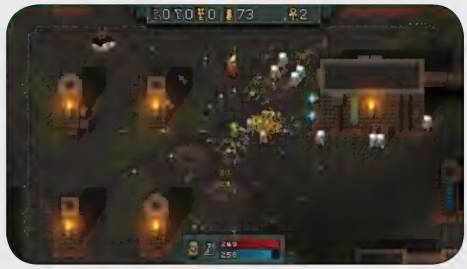
游戏简介：本作是由独立厂商 Crackshell 开发的俯视角动作冒险游戏，共有两张经典地图以及三种游戏模式。游戏画面采用了像素风格，玩家需要在武器、能力各异的 7 位英雄中选择 1 位，在充满了各种机关和怪物的地下城中展开冒险，向最终 BOSS 发起挑战。

·酣畅爽快　·合作同乐　·硬派核心

优点：
· 自由的角色发展
· 关卡设计精妙
· 优秀的战斗手感

缺点：
· 新手指引较差

虽然本作从体量上来说是一款小品级游戏，但不论是在关卡设计、战斗手感还是角色系统上都表现得可圈可点。**制作组设计了一个清晰的难度曲线，避免了玩家从一开始便遭遇到大量强大敌人攻击的情况。**本作没有等级划分，玩家想要变强的惟一方式就是去商店购买进阶的技能和强化，这就给了玩家相当大的自由度来决定角色的发展方向。此外，本作的战斗手感极为爽快，尤其是打出 Combo 状态后，移动速度和伤害的提升将战斗节奏不断加快，令人欲罢不能。



▲越到后期，游戏看起来越像是一个弹幕游戏。

无需太多的剧情或者稀奇古怪的道具，本作的核心玩法就是控制角色在迷宫之中和成群结队的敌人战个痛快。如何合理利用迷宫中有限的资源并尽可能地深入迷宫深处，便是玩家们在游玩时需要思考的。总的来说是一款需要动脑子去玩的刷刷刷游戏，建议与好友一起联机游玩，能使乐趣翻倍。

本作拥有十分明快的战斗节奏，无论是使用近战或是远程角色，都能在连续击杀大量敌人的 Combo 中获得十分爽快的游戏体验。与此同时良好的联机质量也为本作加分不少，虽然没有友军伤害，但在后期面对大量高难度敌人时，研究不同职业之间的配合以及战术也是一大乐趣所在。

STEAM评论 COMMENTS

Felo 评《铁锤守卫》
这是一个有趣的弹幕地牢解谜游戏。操作简单，全凭手速，当然灵巧的步伐也是需要的。

Reld Niws 评《铁锤守卫》
超大的地图，各种怪物和各种谜题，人物自带的被动技能和各种可升级的技能，只能说买到爽到！

异说 最终幻想 NT
DISSIDIA FINAL FANTASY NT

PS4



[23]

■Square Enix　■动作
■2018年1月11日　■中文版

游戏简介：本作是 2015 年开始运营的街机版《异说 最终幻想》的 PS4 平台移植版。与 PSP 版的系列作品相比，本作无论是故事还是玩法都变化巨大，由原本的 1V1 战斗进化为了 3V3，并且更加强调多人对战。玩家目前总计可使用多达 28 名来自“《FF》系列”的人气角色。

·fans向　·酣畅爽快　·多人联机

优点：
· 梦幻对决
· 可用角色丰富
· 画面精美

缺点：
· 剧情平淡
· 单机内容太少
· 奖杯过度追求在线模式

28 名可用角色全部都是根据原作中的特点进行招式的设计，几乎没有雷同的情况，所以想要完全吃透需要花费大量的时间。角色平衡性做得还不错，但在单机 RUSH 模式下，队友的助攻实在不敢恭维。而且 3V3 的战斗方式导致场面非常乱，很难再像 PSP 版那样专心于一位对手。而在线模式由于国内网络的原因也很难组到其他玩家。故事模式的 CG 虽然很下本，但剧情实在是无法吐槽。另外本作设置了大量在线模式的奖杯，想要白金的话难度较高。



▲《最终幻想》全明星大乱斗！

如果按照一款主机游戏的标准来衡量本作，本作的内容量是完全不够的。单人故事模式大部分内容都是过场动画，而多人对战模式的种类就只有两种。再加上游戏本篇的角色一开始都可以直接使用，使得角色的服装、武器和 HP 招式的获得反而成了让人持续玩下去的动力。系列老粉丝可能会失望。

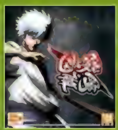
如果你怀揣着对前作的期待，那么《NT》很有可能会令你失望。本作的制作思路与前两部作品有着本质的不同，不仅剧情单薄，也不再有一击杀敌的爽快感。**游戏的所有重心都放在了线上多人对战上，但是与其他同类游戏相比仍有差距，系统也稍显怪异。**找不准自身的定位，是本作存在的最大问题。

VG评论 COMMENTS

起个名字好难 评《异说 最终幻想 NT》
之前作品中的派生技和终结技都没有了，虽然招式数量上该有的都有，但是打起来不太流畅不。召唤兽大魄力的演出打乱了战斗的节奏。

屌丝绅士 评《异说 最终幻想 NT》
有待进一步挖掘的一款游戏。游戏的操作还是略有一些讲究的，但跟前作相比着实有些眼花缭乱，少了一些纯粹。

银魂乱舞
银魂乱舞



PS4/PSV

[19]

■BNEI ■动作
■2018年1月18日 ■中文版

游戏简介：高人气动漫《银魂》终于等来自己首款无双玩法的动作游戏，玩家们能体验人气角色横扫战场，并亲身感受畅快热血的战斗。剧情模式包含了8个主线篇章，这些篇章也是漫迷中人气最高的故事长篇。本作将以动画截图穿插战斗的方式带你回味曾经的那些感动。

·fans向 ·无双乱舞 ·动漫改编

优点
· 招式特效酷炫
· 对原作的细致还原

缺点
· 战斗枯燥乏味
· 系统特色不足
· 剧情演出过短

作为搞笑漫画的《银魂》，本身想改编成动作游戏就是一件很难的事情，虽然主线剧情中的人物设定、剧情走向都相当出色，但**正如原作中吐槽的那样“没有必杀技怎么做出游戏”，本作所有角色几乎都没有自己的特色。**战斗系统非常简陋，即便人物的招式设计以及特效都做得非常酷炫。原作中大量的经典吐槽被带进游戏之中，但其中的幽默几乎都被据点战的枯燥给淹没。除此外游戏BUG也很频繁，好在不会太影响游戏体验。如果你是系列死忠粉丝，尚可一试。


▲人物的招式非常酷炫。

本作最大的乐趣就是使用各种充满恶搞元素的招式，战斗还算流畅爽快，对阵BOSS时的热血台词也比较燃。至于收录的本篇故事部分，则由于表现力略差，稍微让人失望。游戏的可操作角色较少，虽然很多收集要素都得在二周目才能完成，但实际一周目的新鲜感过后，很难再提起刷的动力。

本作对于原作的还原度还算可以，在一些经典场面的还原上直接用了动画原画面的做法虽然有偷懒的嫌疑，但这种恶搞的表现形式倒是有几分原作的氛围。战斗部分操作很容易上手，而且非常爽快。但关卡重复度非常高，即便是原作粉丝也难免会觉得厌烦。

VG评论 COMMENTS

detevewu 评《银魂乱舞》
与“《无双》系列”的游戏不同，本作的操作系统偏日式RPG风格，与《勇者斗恶龙 英雄集结》有相似之处。

Niii 评《银魂乱舞》
如果不是原作粉丝慎入本作。质量一般，略显无聊。

刺客信条 起源 无形者 DLC



PS4/XOne

[8]

■UbiSoft ■动作角色扮演
■2018年1月23日 ■中文版

游戏简介：本DLC故事发生在本篇结局5年之后，玩家扮演的巴耶克带领着新生的“无形者”在西奈半岛上继续和罗马军队以及维序者展开战斗。除了全新的区域以外，DLC还提供了大约6小时的主线流程以及数量众多的支线任务供玩家游玩。

这个DLC并没有在原有游戏的基础上加入新的玩法，除了新场景新剧情新任务以外，DLC玩起来和本篇几乎没多大区别。新区域西奈半岛虽然不算大，但里面却有很多可供玩家探索的地点，其中甚至有根据场景来进行解谜的部分，探索过程还是非常有趣的。**除了主线剧情紧跟本篇，就连本作的支线任务也和本篇息息相关，本篇的数个老角色均在DLC中登场。**除了剧情，角色之间的对话以及其他一些细节也补完了很多本篇里没有说清的剧情，因此这个DLC还是非常值得一玩的。

VG评游戏

绝对的宅男 评《刺客信条 起源》
这是一款极其优秀的游戏，画面和音乐确实没得挑，和《FF15》的联动确实让玩家爽了一把。游戏在战斗操作上简化了不少，但还是会误操作。至于部分隐藏道路，不认真找是真的找不到。

热爱打机的熊太郎 评《刺客信条 起源》
育碧的开放世界游戏特点就是容易虎头蛇尾，后期疲劳，除了这点本作其他的方面都不错。

Atsuko 奥 评《刺客信条 起源》
大型旅游游戏，剧情和操作其实玩下来感觉和其他几部一样。

天空小鱼仔 评《刺客信条 起源》
整体剧情比较完整！本作拥有历代最大地图，在地图中的探索需要多摸索。氪金要素相对人性化，非必要可以不用氪金。

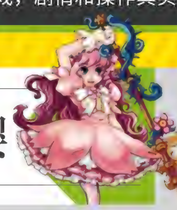
harry 评《刺客信条 起源》
首先优点是多样化的清点方式，以及具有浓厚历史氛围的游戏世界。缺点则是体验有较为明显的割裂感，RPG要素也缺乏深度，没有研究的乐趣。

douconggege 评《刺客信条 起源》
说实话，的确是个好游戏，育碧做的改变我也能接受。这款游戏几乎没有任何大毛病，但是却不能让我沉迷，感觉少了点《刺客信条》的味道。

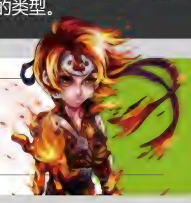
游见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

PSP版《异说 最终幻想》刚发售的时候，我因为买的是实体盘所以要多等几天才能到货，而很多玩ROM的却当天就开始打了，可是给我气坏了。拿到实体盘后那个寒假几乎每天都会在这款游戏上投入将近十个小时。并不敢自称打得多好，但确实喜欢这种大乱斗的类型。

八重樱



余烬



曾经PSP上的《异说 最终幻想》占据了我不少周末的时间，尤其钟爱使用克劳德，一套连招加上“超究武神霸斩”能直接将敌人击败。在433期的怀旧别册上写了一篇对系列的回顾，对最新的《异说 最终幻想 NT》充满期待。不过当正式玩到本作时还是略感失望，好似《高达 VS》的战斗手感让本作缺少了前作的神韵。

相对于正统的《无双》作品，个人对于这类漫改《无双》反而接触的比较多，尤其这种粉丝向的作品几乎每一款都能令我感到不适。作为《银魂》的粉丝，本作在公布之初便已经感受到了雷味，但仍然还是怀着希望，而等到实际作品玩到手后，体验比我已经放低的预期还要差上不少。

六等星



评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分
的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分
的游戏为**“热血推荐”**

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：北山杉

新春佳节临近，各大游戏厂商都卯足了劲，将一大波游戏和打折套装带到了国行玩家的眼前。索尼方面，针对春节假期推出了诸如“大作套装”、“贺岁套装”等多款实惠的促销活动，同时也发售了许多素质优秀的游戏。而在微软方面，Xbox One X 依然供不应求，最近也有许多重磅新作依次发售。尽管 XGP 目前还不支持国行，但这项服务最近的政策变化无疑对所有 Xbox 玩家都是一个利好消息。最后在这里为大家拜个早年，祝各位国行玩家在这个难得的春节假期里玩得尽兴！

打造属于你自己的世界
《我的世界》简体中文版于1月9日推出







探索、挖掘、建造，这三个简单的要素共同组成了《我的世界》的玩法核心。早在几年前，这款游戏在 PC 端就已经牢牢占据各大销量榜榜首的位置，在全球拥有上亿的用户，堪称独立游戏史上的奇迹。本次 PS4 版本登陆国行，想必也能够让国行用户感受这款席卷全球的游戏的独特魅力。

《我的世界》已于 1 月 9 日正式上市，建议零售价为 129 元人民币，本作的试玩版也已经在商店正式上架，玩家可以通过免费下载的方式对游戏进行试玩。此外，和 PC 端一样，本作同时提供了丰富多样的扩展内容，玩家可以通过获取多种皮肤包、地图包和材质包等方式，来打造属于自己的世界。除了单人模式外，多人联机模式也是《我的世界》长盛不衰的秘诀之一，本作支持分屏与最多 4 名玩家进行本地游戏，或者登陆网络与最多 16 名玩家一起游玩。

在本作中，玩家将在一个巨大的、可以随意破坏的开放世界中进行冒险、建造，游戏从头到尾都没有一个强制性任务指引和目标要求玩家按部就班地进行游戏，玩家的所有行动都是完全自由的。喜欢建造的玩家可以在创造模式中利用无穷无尽的资源建造出任何你心目中的建筑；喜欢生存的玩家也可在生存模式里打造自己的基地和农场，在危机四伏的世界中存活下来；喜欢打怪升级的玩家也可以在游戏中自由探索，利用自制的武器和装甲和随处可见的敌人来一场热血搏斗。简单来说，你可以在这个世界中做任何你想做的事，只有你想不到，没有做不到！

喜欢不受束缚地玩游戏的你，一定不要错过这款伟大的游戏，相信当你打开这款游戏后，整个世界，都将在你的手中诞生！

“大作”一出，谁与争锋
PS4国行“大作套装”于1月12日正式上市

对于即将加入国行大家庭的小白玩家来说，如何在拥有人生中第一台 PS4 的同时，玩到一款高质量的游戏是一个值得考虑的问题。现在，你不需要再花时间深思熟虑了，一款由 3 款人气大作和主机组成的“大作套装”或许能够帮助你克服选择困难症。

于 2018 年 1 月 12 日在中国大陆地区发售的 PS4“大作套装”包含了一台新版 PS4（500GB，黑色 / 冰河白）以及包括《地平线 零之曙光》、《钠克的大冒险 双英与古代兵团》、《驾驶俱乐部》在内的三款人气游戏大作。其中除《驾驶俱乐部》是以游戏兑换代码的形式赠送以外，其他两款游戏均为光盘版。除此之外，“大作套装”还附带 PS Plus 三个月会员兑换代码一张，另附《三国战纪》/《皇室战轮》/《艾希》/《鲤》礼包或优惠卡。



在光与影中探索这个世界的真谛
《蜡烛人》于1月18日推出国行版





如果光明只能持续十秒，你会拿什么去面对无尽的黑暗呢？想必你会在这款由国内制作组开发的《蜡烛人》中找到答案。作为一款优秀的国产独立佳作，本作登陆国行也不出我们的预料。

《蜡烛人》已于 1 月 18 日登陆 PS 中国商店，建议零售价为 78 元人民币，目前仅提供数字版下载。国行版为游戏的“完整旅程版”，包含了 12 个章节总计 47 个关卡，玩家可以体验到一个完整的冒险故事。

本作是一款拥有独特游戏玩法和故事情节的动作冒险游戏，玩家将扮演一根只能燃烧 10 秒的小蜡烛，依靠微弱的火光，在充满了黑暗的世界中追寻远方的光明。本作的操作非常简单，玩家只能够进行一些诸如走路、跳跃以及燃烧等基本操作，对于一些非核心玩家来说门槛并不高。游戏的难度梯度设置得非常合理，虽然偶尔会遇到一些花费较长时间才能解开的谜题，但并没有太多故意刁难人的复杂谜题出现。在通关后，追求挑战的玩家还可以尝试“时间挑战模式”，在最短时间内挑战自己的极限。

毫无疑问，《蜡烛人》是一款创意与质量并存的精品佳作，无论你是否是此类游戏的爱好者，相信都能在这款游戏中感受到制作者所要传递给你的情感与氛围。

兄弟同心，其利断金 《黑白世界》于1月18日登陆Xbox One国行主机

和《蜡烛人》一样，《黑白世界》同样致力于让玩家在制作者刻意营造的独特氛围中进行冒险解谜。游戏采用了黑白的画面风格，构筑了一个以工业炼金术为基础的反乌托邦世界。

《黑白世界》已于 1 月 18 日正式登陆 Xbox One 国行主机，建议零售价为 49 元人民币。

虽然在画面和风格上和《Inside》以及《Limbo》有许多相似之处，但《黑白世界》的特点是由玩家来操纵游戏中的兄弟两人互相配合进行解谜。游戏主要讲述了一个小男孩与他柔弱的弟弟相互依存，破解谜题突破险阻的故事。虽然游戏设置的谜题难度不高，但由于常常需要兄弟俩的互相配合，比如在游戏中，小男孩可以将受伤的弟弟背在身上，但也因此失去正常的速度和跳跃高度，一些单人能够轻松突破的关卡对于两兄弟来说就比较困难了，因此需要玩家充分发挥自己的想象力，帮助两兄弟度过难关。

《黑白世界》作为一个通篇没有文字和对话的冒险解谜类游戏，仅仅通过单色调的黑白画面便将故事中略带压抑的世界观传递给了玩家，游戏对于氛围和世界观塑造可见一斑，喜欢反乌托邦设定的玩家可以值得一试。



红红火火贺新春 PS4贺岁套装于1月24日开售



又到了一年一度的新春佳节，忙碌了一整年的玩家们也终于能够以后机会拿起手柄，在各种大作的海洋中尽情遨游。在这个红红火火的日子里，有什么能比一台火红的游戏主机，更适合赠送给喜爱游戏的人呢？这款 PS4 贺岁套装，或许是身为游戏迷的你送（安）礼（利）的最佳选择。

PS4 贺岁套装将根据包装和 DS4 无线控制器的颜色不同分为熔岩红、晶透红和夕阳橘三个版本，其中熔岩红和晶透红版本包含新版 PS4（500GB，黑色）主机一台、追加熔岩红 / 晶透红 DS4 无线控制器一个、《三国战纪》/《皇室战轮》/《艾希》/《鲤》礼包或优惠卡、PS Plus 三个月会员兑换代码卡一张，零售价为 2299 元人民币。夕阳橘版本除了包含新版 PS4（1TB，黑色）主机一台、追加夕阳橘 DS4 无线控制器以外，其余内容和熔岩红 / 晶透红版本保持一致，售价为 2399 元人民币。

小飞鼠也要打弹珠 《小飞鼠弹球历险记》与1月25日正式发售

经典弹珠类游戏《小飞鼠历险记》于 1 月 25 日正式登陆 XOne 国行主机，建议零售价为 39 元。这是一款动作冒险弹珠游戏，玩家将扮演一只活泼可爱的小飞鼠，通过类似“弹珠台”的机关展开冒险，最终拯救被敌人抓住的同伴。

本作的拥有色彩绚丽的卡通画面，不论是敌人还是主角小飞鼠的造型都相当可爱。在玩法上，游戏借鉴了弹珠台类游戏的灵感，将小飞鼠作为一颗“弹珠”，通过设置在关卡中的重重机关来通过各种障碍，最终击败 BOSS 拯救世界。本作的难度不高，上手容易，是一款老少咸宜之作。





我的“大刀”已经饥渴难耐
《真·三国无双8》简体中文版于2月8日同步首发



许多游戏玩家在今年的春节可能闲不下来了，除了在《怪物猎人 世界》中狩猎之外，国行玩家也可以和全世界的无双粉丝一同前往古代中国，享受我们熟悉的那些三国名将之间，刀光与剑影之间的激情碰撞。

《真·三国无双 8》简体中文版于 2018 年 2 月 8 日在中国大陆地区与亚洲其他地区同步首发，标准版游戏建议零售价为 348 元人民币。此外，游戏还将推出为中国市场特别定制的 PS4 和 PS4 Pro 版本的“《真·三国无双 8》限量珍藏套装”及“初回特典珍藏版”游戏，套装信息见下表。

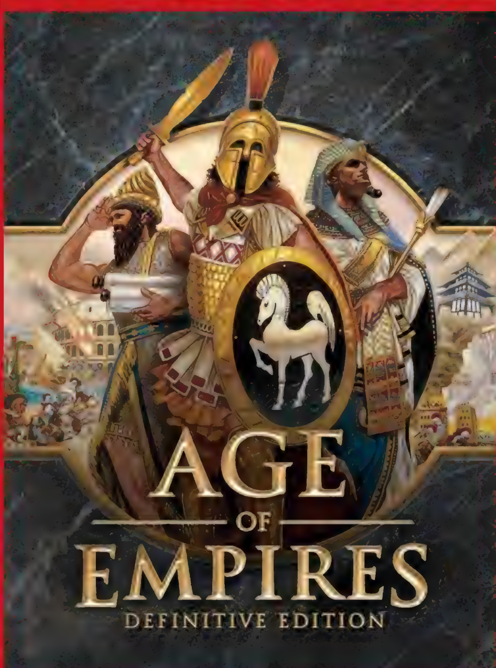
套装	PS4《真·三国无双8》限量珍藏套装	PS4 PRO《真·三国无双8》限量珍藏套装	初回特典珍藏版
目前已公布的内容	1.PS4电脑娱乐主机（黑色/冰河白）×1	1.PS4 PRO电脑娱乐主机（黑色/冰河白）×1	《真·三国无双8》主题精美铁盒×1
	2.中国定制的珍藏版DS4无线控制器（黑色/白色）×1	2.中国定制的珍藏版DS4无线控制器（黑色/白色）×1	初回限定特典（赵云“京剧风服装”、特典武器“漆黑的龙牙枪”、关银屏“肚兜风服装”、貂蝉“肚兜风服装”）
	3.《真·三国无双8》特别定制PS4上盖（黑色/冰河白）×1		
售价	即将上市	即将上市	即将上市
预览			





本作作为系列开发团队“ω-Force”的 20 周年纪念作品，首次采用了开放式地图设计，力求还原一个真实的古代中国，各位“《真·三国无双》系列”的粉丝可以在紧张刺激的战斗之余，感受一路上原汁原味的风土人情。另外，《真·三国无双 8》是系列在时隔十余年后首度采用中文语音的一款作品，同时也是首次在简体中文版国行游戏中采用全中文语音配音的作品。参与配音的成员包括山新（配音角色：关银屏）等国内知名的配音演员，相信这次中文语音的加入，能为中国玩家带来更加良好的游戏体验。

重返历史的荣光
《帝国时代 终极版》于2月20日正式开售



相信不少从小便爱玩游戏的玩家一定会对“《帝国时代》系列”记忆深刻，这款以真实历史为背景的即时战略游戏，即便到了如今仍然拥有广大的拥趸。如今，《帝国时代 终极版》的推出也侧面反映了这个系列在玩家间受欢迎的程度。

《帝国时代 终极版》于 2 月 20 日正式推出 Windows 10 PC 专属版本，支持 Xbox Live，建议零售价为 67 元人民币。

本作包含了官方以往释出的所有现代化游戏内容，拥有全新的视觉效果，同时加入了一场超过 40 小时的战役更新内容，其中包括全新的故事旁白与节奏。除此之外，本作还会推出全新的竞赛功能与模式，能和多达 8 位玩家同时进行在线和本地 LAN 联机对战，体验 4K 高清视觉效果与全面翻新的动画。系列大受好评的剧本编辑器自然也没有缺席，玩家可在经过强化后的剧本编辑器里继续自由发挥创意，然后利用简易的模块支持功能与他人分享剧本。



如果你是一个热爱历史、喜欢即时战略游戏的玩家，那么这款战胜了岁月的经典游戏一定不会让你失望！



街机版《异说 最终幻想》终于登陆了 PS4 平台，非日本地区的玩家们也终于能享受到这款大乱斗游戏的乐趣了。虽然本作的名字与之前 PSP 版没什么差别，但内容却变化巨大。3V3 成为了主要战斗方式，哪怕是老玩家，恐怕也要适应一段时间。由于时间有限，本期的攻略先集中介绍战斗系统和角色的出招表，未涉及更深层面的连招研究。不过其实除了部分 SHOOT 型角色较难上手外，大多数角色只要熟记技能的效果，在战斗中就不会出现被对手单方面压制的情况。当然，如果想在联机模式下获得不错的成绩，还是需要各位刻苦练习啦！

文 八重樱　美编 Juxi　对应游戏版本：1.02

		PS4	
异说 最终幻想 NT		Square Enix	
DISSIDIA FINAL FANTASY NT		动作	中文版
2018 年 1 月 11 日	本地 1 人、在线 3 人	无对应周边	
售价 468 港币			

上手指南

界面说明



1. 残留时间
2. 我方选择的召唤兽及召唤槽
3. 我方小队的生命槽
4. 敌方选择的召唤兽及召唤槽
5. 我方小队成员的 BRAVE 值和 HP 值
6.EX 技能
7. 玩家的 BRAVE 值
8. 玩家的 HP 值
9. 战斗讯息
10. 敌方小队的 BRAVE 值和 HP 值
11. 迷你地图
12.BREAK 奖励
13. 锁定图标
14. 被锁定线

按键说明

按键	说明
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
R3	重置视角
L1	防御
L1+ 左摇杆	垫步
R1	锁定冲刺
R1+ 左摇杆	自由冲刺
R1+×	爬树 or 障碍物 or 墙
L2	锁定左侧目标
R2	锁定右侧目标
L2+R2	锁定最近的目标
（出现召唤核心后）长按 L2orR2	锁定召唤核心

按键	说明
长按触碰板	召唤槽满时咏唱召唤魔法
方向键	开启信息的视窗，按下对应位置的按键即可传送信息。按下触碰板可关闭视窗。
△	专用 EX 技能
左摇杆（↑↓）+△	通用 EX 技能
○	搭配左摇杆可发动各种 BRAVE 攻击
□	HP 攻击
×	跳跃。可长按，于空中再次按 × 可二段跳，部分角色可发动三段跳
击飞时按 ×	受身

系统说明

●角色类型：登场的 28 名角色可划分为 4 种类型，每种类型都有相应的优势和劣势，分别是：

HEAVY：*移动速度较慢，但攻击范围广。*

SPEED：*单击伤害低，机动性高。*

SHOOT：*不擅长近身战，但擅长在远距离发动攻击。*

UNIQUE：*拥有独一无二的特殊能力。*

●等级：游戏中有两种等级，P.LV 即玩家等级，通过战斗可获得经验值，等级上升后可入手通用 EX 技能、宝物结晶和解锁故事模式所需的记忆结晶。C.LV 即角色等级，只要是参加战斗的角色都可获得经验值，等级上升后可获得 HP 攻击和战斗讯息。

●位阶：位阶是显示角色强度与玩家实力的数值，全部都需要通过战斗来提升。位阶又可细分为以下几种：

连线单人位阶：于单独参加位阶战后发生变化。

连线团队位阶：于 3 人参加位阶战后发生变化（2 人参加时仅提升单人位阶）。

离线位阶：进行离线的 RUSH 模式后发生变化。

所有位阶都是从“青铜 E”开始。在战斗中取得胜利可增加点数，达到一定数值后位阶就会提升。相反失败的话就会减少点数，达到一定数值后位阶就会下降。但离线的所有位阶与连线的青铜位阶不会因失败而减少点数。

●故事模式：故事模式需要使用在提升玩家等级时入手的记忆结晶才能逐步解锁剧情与战斗。另外，玩家在提升 P.LV 同时，STORY.LV 也会随之提升，在故事模式中存在着一些难度较高的战斗，如果玩家几次尝试都无法取得胜利的话，不防先提升一下 STORY.LV 看看。

战斗说明

●BRAVE 值和 HP 值：参战的角色拥有 BRAVE 值和 HP 值两套数值。战斗中，玩家首先需要使用 BRAVE 攻击将对手的 BRAVE 值夺为己用，再使用 HP 攻击给予对手等同于当前 BRAVE 值的 HP 伤害。也就是说，玩家的 BRAVE 值越高，用 HP 攻击命中对手时，削减的 HP 就越多。

仅使用 BRAVE 攻击是无法打倒对手的。但在令对手的 BRAVE 值归零后，就会触发“BRAVE BEAK”的状态，画面右上角的 BREAK 奖励的数值将会转化为玩家自己的 BRAVE 值，由此一来玩家就可在短时间内一口气累计大量的 BRAVE。但要注意，如果自己受到对手攻击的话，BRAVE 值同样是会减少的。

当左下角的 BRAVE 值变成紫色时，命中当前目标就可将其一击必杀。请熟练掌握这个流程吧：用 BRAVE 攻击掠夺对手的 BRAVE 值→自己的 BRAVE 值变紫时对对手使用 HP 攻击。

●取消冲刺：利用冲刺可缩短释放招式后的硬直时间。在最后一击命中敌人时，长按 R1 键即可。

●取消防御 / 取消垫步：如名字所示，就是在最后一击命中敌人时，使用防御或是垫步来缩短招式后的硬直时间。

●持续值：角色攻击都设定有各自的“持续值”。持续值越高，发动招式时即使受到敌人攻击，连击也不会被中断。持续值虽然设定于每个招式中，但 BRAVE 攻击则由角色类型来决定强度。SHOOT<SPEED=UNIQUE<HEAVY。而不论何种类型，持续值最高的都是 HP 攻击。

●中断值：角色的攻击中皆设有各自的“中断值”。用“中断值”高的攻击命中对手，就可中断其攻击。中断值虽然设定于每个招式中，但 BRAVE 攻击则由角色类型来决定强度。SHOOT<SPEED=UNIQUE<HEAVY。而不论何种类型，中断值最高的都是 HP 攻击。当敌人正攻击我方同伴时，若自己发动的招式的“中断值”高于敌人招式的“持续值”，就可打断对手的攻击拯救同伴。

●魔法强度：BRAVE 招式中，包含魔法等所有远程攻击均拥有“强度”设定。当远距离攻击互相冲撞时，会产生“消除”或“抵消”，其结果将根据远程攻击的强度来决定。远距离攻击的强度分为弱＜中＜强＜最强四个阶段，以及不受冲击影响的不干预。相同强度的远程攻击冲撞时会发生抵消，强度不同时，较强的攻击会消除较弱的攻击。

●连携攻击：在 3V3 的战斗中，与同伴发动连携攻击可令战况更有利。当同伴的攻击封住对手行动时，使用 HP 攻击可造成不小的伤害（简单来说就是追着同一个目标打）。

●核心战的打法：核心战是本作新增的一种战斗模式，敌我双方各有一枚核心，玩家要做的就是在保护我方核心的同时尽快破坏掉对手的核心，战斗就会取得胜利。战斗中长按 L2 锁定敌方核心，长按 R2 锁定我方核心，切换目标的操作和正规战相同。当敌方核心周围有敌方角色存在时，核心就会张开防护罩，此时攻击核心是无敌的。需要先将对手赶出区域解除保护模式。同理，如要保护我方核心，只要站在核心旁就可以了。核心战不会限制角色的死亡次数，但无法战斗后需要经过 10 秒时间才能重回战场。

全角色出招表

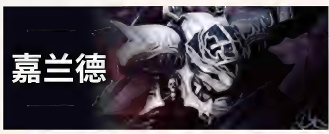


● **类型** HEAVY

● **简述** 光之战士是攻守平衡非常易于上手的角色。技能“光之盾”可以承受住敌人的 BRAVE 攻击，并可赋予最大 2 段强化效果。发动强化效果后防御力就会大幅提升，“光之盾”和“光明军刀”都会得到强化。另外，光之战士的专用 EX 技能会强制吸引仇恨，可配合“光之盾”使用为队友增加安全输出的机会，但对自己操作没信心的话还是不要贸然尝试了。

虽然用起来算是比较均衡的角色，但各技能在使用后的硬直都不小，与敌人单挑时容易被反击，建议技能使用之后马上接垫步来回避。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	光芒耀升	以盾牌击飞对手并进行劈斩，最后再使出突刺连续攻击。	最后一击附带斜上击飞效果，出招快，间隙少，判定窄，易被回避。
		↑+○→○	利剑突击	朝前方投掷盾牌，接着发动多段突击加以追击。	最后一击附带正面击退效果。攻击距离长，出招速度较慢。使用时要注意前方是否有敌人的陷阱。
		↓+○→○	光之盾 / 光之剑	于前方张开巨大盾牌防御 BRAVE 攻击。连续输入指令可射出巨大光剑。	防御成功后可令敌人在一瞬间无法行动，并且自身防御力在 15 秒内获得提升效果。但防御判定较慢，需提前使用，敌人已经近身时基本无效了。
	空中时	○→○	交错斩击	在自身周围挥舞盾牌，最后进行斩击。	最后一击附带斜下击飞效果，出招快范围广，但硬直时间较长。
		↑+○→○	重击盾	朝前方投掷盾牌，将对手拖到面前再斩飞。	射程长，可将远处的敌人拉近，但出招速度较慢，1 段目的判定比较窄。
		↓+○→○	光之盾 / 光之剑	于前方张开巨大盾牌防御 BRAVE 攻击。连续输入指令可射出巨大光剑。	和地面的光之盾 / 光之剑效果差不多，只要防御成功自身就会施加上防御力提升的 BUFF，这段时间内继续防御成功的话，“光之剑”的数量就会增加。
	冲刺中	○	防御猛击	在自身周围展开防御壁，同时发动冲刺斩击。	附带击飞效果，判定快，在对手做出攻击动作时立刻进行防御即可，而且是 360 度防御，但仅限水平层面。另外防御后的硬直较长，容易被抓住空隙反击。
HP 攻击	共通	□	光辉波冲	释放会追踪对手的光之冲击波。	射程长，速度快，对空性高。无连击。
			光明军刀	以巨大光剑朝前方大范围进行横扫。	很大概率会将对手打至墙壁的技能，出招快动作时间短，但高低差弱。
			终焉引导	以飞舞于周围的盾抵挡 BRAVE 攻击后发动全力突刺（长按可蓄力）。	很大概率会将对手打至墙壁的技能，射程长，但突刺的判定范围窄，对高低差无法判断。
			终极防壁	在追击对手的同时，以盾进行乱舞攻击。	很大概率会将对手打至墙壁的技能，攻击时间长，盾围绕在自身周围，对近身的敌人都有效果，但由于招式持续时间长，易被远程攻击中断。
EX 技能	共通	△	神圣锁链	于一定时间内，使范围内的敌人锁定目标在自己身上。	持续时间为 12 秒，谨慎使用。



● **类型** HEAVY

● **简述** 嘉兰德看似体型笨重实际上招式硬直时间很短，持续攻击就可以为自身附加上强化效果，最多 2 段，各个技能都会随之强化。不过其魔法攻击比如雷斧、爆焰等，对于 SPEED 类型的角色收益不算高。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	回旋巨刃	挥舞大剑斩击，再以斧头将敌人打飞。	最后一击附带斜上击飞效果，攻击判定大，但相应的破绽也不小，对空性低。
		↑+○→○	锁链冲击	射出武器的锁链将对手拖近，再以大剑将对手打飞。	最后一击附带正面击飞效果，初段射程长，对地对空的收益都不错，但判定相对较窄。
		↓+○→○	雷斧	以斧头敲击地面，产生出缓慢前进的雷电。	出招速度快，效果可持续，对空收益高，但遇到障碍物或是高低差时就会消失。
	空中时	○→○	双剑	以双刀施展连击，再以斧头将敌人打飞。	最后一击附带正面击飞效果，范围判定大，但相应的破绽也不小。
		↑+○→○	锁链猛击	甩出武器的锁链，对上下大范围施以攻击。	最后一击附带正面击飞效果，射程长，判定范围窄。
		↓+○→○	爆焰	举起大剑，产生会追踪对手的连续爆炸。	牵制敌人的技能。
	冲刺中	○	双钻	以刺枪的状态进行突刺。长按可延长突刺时间。	最后一击附带正面击飞效果，突进距离长，收招时破绽较大。
HP 攻击	共通	□	地震	以变形为斧头的武器由上空敲击地面。	着地时的判定大，产生的岩石的高度大约为两个角色的身高。着地后的破绽大。
			海啸	释放会追踪对手的激流。	射程长、激流速度快，且对空性强。但出招速度慢。
			烈火	于自身的周围产生具有吸引效果的火龙卷。	附带吸引效果，射程短，伤害判定慢。
			龙卷风	释放会追踪对手的巨大龙卷风。	射程长，判定大，出招速度慢，龙卷风移动速度慢。
EX 技能	共通	△	混沌灵魂	抓住对手，束缚的同时施加伤害。长按可延长束缚时间。	在嘉兰德所有技能中拥有最长的突进距离。在抓住对手时，队友可趁机配合打输出。

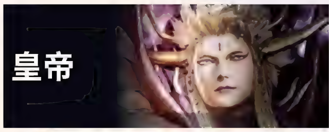


● **类型** HEAVY

● **简述** 拥有多种武器，非常擅长地面战斗，即便攻击没有命中敌人也同样能施展出第二段、第三段连击，确保了伤害输出。另外在发动 BRAVE 攻击时，通过推动左摇杆会派生出不同的武器效果。HP 攻击“武装复仇”在发动时存在距离区别，直接按下□键为近距离攻击，↑+□为中距离、↓+□为远距离反击。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	乱舞刺枪	旋转枪身，将周遭的敌人拖近并进行攻击（强制连击）。	2 段目可取消，附带轻微的吸引效果。初段出招速度非常快，但必须紧贴着敌人才有效果。
		↑+○→	电击飞刀	掷出带有电击的小刀，朝前方大范围进行攻击（强制连击）。	2 段目可取消，攻击范围和速度都不错。
		↓+○	破势飞斧	掷出斧头，对远距离的敌人进行攻击（强制连击）。	射程长但威力不足，且范围很窄，适合远程牵制敌人。
	地面连击第二段	○	冰冻法杖	制造出冰龙卷风，将周遭的敌人拖近并进行攻击（强制连击）。	3 段目可取消，附带轻微的吸引效果。全方位的范围攻击，但攻击距离较短，技能持续时间长。
		↑+○	火焰之箭	扇形射出火焰箭矢，朝前方大范围进行攻击（强制连击）。	3 段目可取消，攻击范围和速度都很不错。
		↓+○	烈火法杖	挥舞法杖制造出火柱，对远距离的敌人进行攻击（强制连击）。	3 段目可取消，判定大射程长，但威力相对较低。
	地面连击第三段	○	拳力重击	以拳头重击地面，攻击周遭敌人。	最后一击附带正面击飞效果，拥有全方位判定，并且在所有派生技中拥有最大火力，但攻击距离较短。
		↑+○	剑光一闪	以剑射出光之冲击波，朝前方大范围进行攻击。	最后一击附带正面击飞效果，正前方范围横斩，可同时攻击多个敌人，垂直范围判定窄，对空中敌人基本无用。

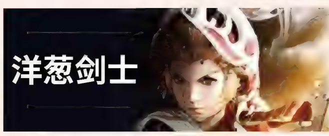
种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面连击第三段	↓＋○	光芒之箭	射出光之箭矢，对远距离的敌人进行攻击。	最后一击附带正面击飞效果，射程和弹速都比较优秀。但威力底，击飞距离也较短。
	空中时	○	瞬斩	飞快地向下劈砍。	附带正面击飞效果，出招速度快，威力低，攻击范围窄。
		↓＋○	俯冲突刺	持枪飞快落下。攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立刻取消。	可作为快速着地技能来使用，威力低，较难追击。
	冲刺中	○	连锁瞬移	掷出小刀后急速接近小刀所命中的敌人。命中时，攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立刻取消。	攻击距离长，是本角色唯一一个横向移动的攻击，出招速度较慢，容易被敌人回避，且单发威力较低。
HP 攻击	共通	□	武装之主	让多把武器于前方连续落下。	攻击距离长，对上方的判定也很大，攻击后的破绽较大。
			武装大师	让所有武器出现于对手所在的位置并贯穿敌人。自身剩余的 HP 越多，射程越远。	判定较窄，容易被回避，并且会受到角色自身 HP 的影响，HP 低于 1000 时，射程减半。
			武装至尊	按住按钮时，能让武器于自身周围旋转，制造出吸引敌人的龙卷风。	范围攻击，对上方的敌人有特效，全部命中的话威力巨大。不要在空中发动。
			武装复仇	于前方张开护盾抵挡BRAVE攻击。防御成功时，会自动进行反击。可通过输入左摇杆发动不同的反击招式。	反击的范围广、射程长，且成功发动反击时会处于无敌状态。
EX 技能	共通	△	浴血兵器	于一定时间内提升移动速度。并且赋予各攻击都能吸收敌人 HP 的效果。	持续时间约为 20 秒。



● **类型** SHOOT

● **简述** 皇帝属于相对高手向的角色。他的攻击全部都属于魔法系，玩家需要掌握好攻击距离和释放技能的时间，如果是和同伴组队的话可作为辅助系来配合设置陷阱牵制住对手，EX 技能“陨石”更可完全封住敌人的退路。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	蔚蓝灵魂	释放不会与其他魔法接触的蓝色火光。	追尾效果持续 10 秒左右，且不会被其他技能取消。但弹速极慢，很容易会被回避。
		↑＋○	光之纹章	发动会在对手的周围射出光弹并追踪对手的魔法阵。	射程长、持续时间久、威力低，难以瞄准。
		↓＋○	黑暗凝视	朝前方释放数道雷壁。长按时，可拉长雷壁产生的距离。	在皇帝所有技能中出招速度最快，持续时间长，但雷壁在碰到障碍物时就会消失。
	空中时	○	赤焰灵魂	命中或是消灭时，会引发巨大的爆炸并产生红色火光。	长时间追尾效果，可两发连出，但很难命中且硬直大。
		↑＋○	魔杖炸弹	射出会吸附于舞台上，吸引敌人的魔法弹（长按可蓄魔，可移动准心）。	适合用来破坏核心。
		↓＋○	雷之纹章	于对手位置产生以电击束缚敌人的魔法阵。魔法阵会于一定时间内追踪敌人，随后化为陷阱。	射程长，命中敌人后会束缚其较长时间。
	冲刺中	○	机雷	于自身周围引发无数机雷。	属于自我防卫型技能，冲刺时可连续设置，虽然单发威力较小，但如果能多段命中的话也可以造成不小的伤害。
HP 攻击	共通	□	忧郁牢笼	于对手位置产生捕捉碰触者后会引发爆炸的魔法阵。魔法阵会在一定时间内追踪敌人，随后化为陷阱。	陷阱停留时间大约为 20 秒。
			执迷烈焰	射出会追踪对手的火球。火球会持续射出小型火焰（发动中可移动）。	射程长，可长时间追踪对手。
			恐惧风暴	产生往前方 3 个方向缓慢前进的龙卷风（发动中可移动）。	附带轻微的吸引效果，可攻击到空中的敌人。
			悔恨荆棘	于对手位置引发暗之冲击波（发动中可移动，长按可蓄魔）。	硬直比较短，不蓄魔的话出招速度很快，蓄魔的话射程会延长，但攻击判定持续的时间短。
EX 技能	共通	△	陨石	于对手位置长时间落下无数陨石。最后一颗陨石命中时，会于一定时间内赋予无法移动的弱化效果（发动中可移动）。	弱化效果持续时间为 4 秒左右。



● **类型** UNIQUE

● **简述** 洋葱剑士拥有两种形态，分别是侧重近身物理攻击的忍者模式与以魔法攻击为中心的贤者模式，战斗刚开始时玩家会处于洋葱剑士模式下，此时持续使用物理攻击就会转变成忍者，持续使用魔法攻击就会转变成贤者，如要在忍者和贤者模式之间切换，只要按下△键即可。该角色拥有良好的机动性，比如先用忍者模式对敌人发动连续斩击，最后一击将敌人击飞后再马上切换成贤者模式用远程魔法追加伤害。

◆洋葱剑士模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	连续斩击	施展出极为快速的连续斩。	最后一击附带正面击飞效果，出招速度快，判定较广，但容易被敌人的攻击中断。
		↓＋○	暴雪	释放出会追踪对手的冰块。	出招速度、射程都很不错，但冰遇到高低差就会消失。
	空中时	○→○	高速刺击	施展出极为快速的连续突刺。	最后一击附带正面击飞效果，持续时间长但破绽较大，易被中断。
		↓＋○	火焰	释放会追踪对手的火球。	火球存在时间较长，射程短。
	冲刺中	○	迅捷冲刺	朝左摇杆入力的方向高速移动。行动后的破绽可用其他 BRAVE 攻击立刻取消。	可向任何方向移动，且不消耗冲刺槽，用于取消 BRAVE 攻击。
HP 攻击	共通	□	剑 & 魔法	以剑斩向敌人，再以魔法打飞（长按可蓄力）。	不蓄力的话射程会比较短。
			流剑之舞	冲向对手再施展出超高速的斩击。职业为忍者时会提升性能。	出招速度很快、攻击时间长，忍者职业造成的伤害更高。
			陨石撞击	于对手所在的位置落下无数陨石。职业为贤者时会提升性能。	出招较慢，射程短，但威力很高。
			全域冲击	解放所有力量并以自身为中心引发广域爆炸。职业为忍者或贤者时会提升性能，但使用后会变回洋葱剑士。	可弹飞敌人的飞行系道具。
EX 技能	共通	△	职业转换 - 随机	可将职业转换成忍者或贤者。	转换过程是无敌的，另外转换职业时会回复最大 HP 的 0.15 倍量与 500BRAVE 值。

◆忍者模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	超・连续斩击	飞快地接近敌人，并施展出更为快速的连续斩。	最后一击附带正面击飞效果，出招快，但易被中断，且无对空性。
		↑＋○→○	龙卷斩	旋转剑身并同时向上飞行，攻击位于上方的敌人。	最后一击附带斜下方击飞效果，对上方的攻击范围广，但判定较窄。
		↓＋○	旋风斩	以自身为中心高速旋转，制造出龙卷风。	最后一击附带正面击飞效果，推动左摇杆可向指定方向移动，但距离较短。
	空中时	○→○	超・高速刺击	飞快地接近敌人，并施展出更为快速的连续突刺。	最后一击附带正面击飞效果，出招快，持续时间长，破绽大。
		↑＋○	手里剑	掷出巨大的手里剑。	最后一击附带正面击飞效果，水平方向的攻击范围较大，命中时可追加其他攻击。
		↓＋○→○	大车轮	纵向旋转并高速落下，攻击位于下方的敌人。	最后一击附带正面击飞效果，判定较窄。
EX 技能	共通	△	职业转换・忍者	职业转换为贤者，并回复 HP 和 BRAVE。	—

◆ 贤者模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	大暴雪	释放会追踪对手的冰块（发动中可移动）。	出招速度快，纵向范围大，可移动攻击，但无法连击。
		↑+○	大劲风	释放会缓慢追踪对手的风弹（发动中可移动）。	风弹的速度较慢。
		↓+○	火光	射出会高速移动并引发爆炸的魔法弹（发动中可移动）。	魔法弹的移动速度较快，但距离短，爆炸的影响范围较大。
	空中时	○	大火焰	释放会追踪对手的火球（发动中可移动）。	范围很大的魔法攻击，爆炸时可连周围的飞行道具一并消灭。
		↑+○	大雷电	释放会缓慢追踪对手的雷弹（发动中可移动）。	发动速度较慢，可用来牵制地面上的对手。
		↓+○	神圣	射出会高速移动并引发爆炸的魔法弹（发动中可移动）。	出招很慢，但魔法弹移动速度快，爆炸影响范围广。
EX 技能	共通	△	职业转换・贤者	职业转换为贤者，并回复 HP 和 BRAVE。	—



暗闇之云

● 类型 HEAVY

● 简述 暗闇之云虽然是 HEAVY 类型，但由于使用触手攻击，所以并不算是纯近战型角色。基本战术就是尽快让角色进入蓄魔状态（身上覆盖紫黑色烟雾），该状态下长按各 BRAVE 攻击的初段就可以强化攻击，另外 EX 技能“闇黑泛滥”也会令角色在一段时间内处于蓄魔状态下。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	宽慰的触手	操纵 2 只触手殴打对手的连续攻击。	最后一击附带正面击飞效果。
		↑+○→○	贪婪的触手	伸长触手拖近对手后，将对手往后方甩飞。	技能速度较慢，使用技能时暂时无法移动。
		↓+○	喷流炮	朝对手接连不断地释放波动柱（发动中可移动）。	对空判定强。
	空中时	○→○→○	怜悯的触手	操纵 2 只触手殴打对手的连续攻击。	对空判定强，但攻击范围窄。
		↑+○→○	嫉妒的触手	伸长触手拖近对手后，将对手往后方甩飞。	和“贪婪的触手”效果差不多。
		↓+○	诱导炮	释放数个会追踪对手的波动球（发动中可移动）。	波动球覆盖的范围广，但不太适合用来破坏核心。
	冲刺中	○	隔阂的触手	让触手在自身周围回旋的同时向前冲刺。	全身都有攻击判定，但硬直较长。
HP 攻击	共通	□	广角式 波动炮	朝对手接连不断地放出波动壁（发动中可移动）。	范围、攻击力都很出色。
			散弹式 波动炮	向前方大范围射出无数波动光（发动中可移动）。	在该角色的 HP 技能中出招速度最快，但攻击距离短。
			高射式 波动炮	发动宛如被包围住自身的数道波动柱（发动中可移动）。	对空性强，横向攻击范围窄。
			急袭式 波动炮	射出小光球后，瞬间移动至光球位置并引发爆炸。	该角色惟一一个能覆盖到下方敌人的技能。
EX 技能	共通	△	闇黑泛滥	于一定时间内，随时处于蓄魔状态。	持续时间为 20 秒。
EX 技能	共通	△(闇黑泛滥中)	零式 波动炮	射出射程非常远的极大波动炮。但发动的同时，“闇黑泛滥”的强化效果将会消失。	射程长，且可以贯穿部分障碍物，但出招时间长，且破绽较大。



塞希尔・哈维

● 类型 HEAVY

● 简述 塞希尔有两种职业，分别是圣战士和黑暗骑士，前者擅长空中战，后者擅长地面战，玩家可在最开始的角色选择界面选择塞希尔的出场职业，战斗中如要切换只能通过专属 EX 技能了。由于切换职业后会在一定时间内提升攻击力和防御力，建议 EX 技能槽满后就立刻切换，配合上通用 EX 技能“非凡重击”，可以获得不错的输出效果。

◆ 圣骑士模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	光辉斩	将对手向上挑斩，旋转的同时施展出连击。	最后一击附带斜下方击飞效果，即便没有命中对手硬直时间也很短。2 段目的攻击判定是水平方向 360 度的，且不易被中断。但对空性不好。
	空中时	○→○	十字流击	施展回旋斩后冲向敌人，再给予十字斩的连击。	最后一击附带斜下方击飞效果，1 段目的攻击判定范围广，对手很难回避。2 段目攻击判定发生时可通过各种技能来取消。
		↑+○→○	圣洁十字	蓄力将敌人向上挑斩，再往下打飞。	最后一击附带斜下方击飞效果，需要计算好与敌人之间的距离。
		↓+○→○	圣者潜游	奋力朝下冲向敌人，再往上击飞。	最后一击附带斜上方击飞效果，突击攻击可造成不错的伤害。
	冲刺中	○	圣光阵	释放会自动发射光弹的魔法阵。	圣骑士模式下惟一的远程技能，硬直较短，适合破坏核心。
HP 攻击	共通	□	光芒冲击	射出会高速移动并引发爆炸的光弹。职业转换后于一定时间内会提升性能。	光弹爆发会附带吸引效果，可将多个对手卷入其中，但光弹可能会被对手的飞行道具破坏。
			圣骑之力	以光弹与武器施展出华丽的连续攻击。	光弹的尺寸较小，比较难命中移动中的敌人。
			噬魂者	以武器贯穿，再以黑暗之力歼灭对手的连续攻击。在发动的同时会转换成黑暗骑士。	除 EX 技能外，另一个从圣骑士切换到黑暗骑士的方式。
			神圣业火	于对手所在的位置引发圣光爆炸。命中时会回复自身 HP。	HP 回复量大约在 30% 左右。
EX 技能	共通	△	职业转换	职业转换为黑暗骑士。于一定时间内会提升攻击力和防御力，但效果会随时间衰减。	效果持续时间约为 30 秒。

◆ 黑暗骑士模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	暗影使者	蓄力施展出两次斩击之后，再以全身的力量将敌人击飞。	最后一击附带正面击飞效果，总威力高，吹飞距离远，对于从上空接近自己的角色有很好的迎击性能。
		↑+○	暗黑	举起武器，射出黑暗波动。	附带正面击飞效果，在远程 BRAVE 攻击技能中拥有顶级威力。
		↓+○	深渊闸门	制造出会吸引敌人的黑暗空间，并引发爆炸（长按可蓄力）。	黑暗骑士的远程攻击中惟一一个不受障碍物影响的技能，但蓄力后威力才会提升，相应的也就会留下更多破绽。
	空中时	○→○	黑暗堕落	连续横砍两次后，再由上空迅速击向对手。	最后一击附带正面击飞效果，2 段目后可通过冲刺取消的形式接其他地上 BRAVE 技能。1 段目如果未能命中敌人，会露出较大硬直。
	冲刺中	○	重力球	释放会缓慢追踪对手的魔法弹。	附带斜下方击飞效果，可抵消掉除 SHOOT 系外大多数远程 BRAVE 攻击，3 发可破坏召唤核心。
HP 攻击	共通	□	邪神冲击	释放会缓慢追踪对手并引发爆炸的暗弹。职业转换后于一定时间内会提升性能。	暗弹的速度会提升，且长时间追尾。可抵消掉一部分飞行道具。

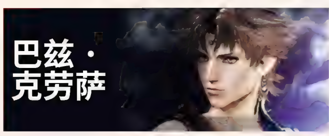
种类	操作		招式名	效果	补充说明
HP 攻击	共通	□	圣骑之力	以光弹与武器施展出华丽的连续攻击。在发动的同时会转换成圣骑士。	除 EX 技能外，另一个从黑暗骑士切换到圣骑士的方式。
			噬魂者	以武器贯穿，再以黑暗之力歼灭对手的连续攻击。	起手准备时间较长，在混战状态下不太适用。
			暗黑业火	释放出会追踪对手的暗黑冲击波。发动时会消耗自身 HP。	消耗 HP 量大约为 400。
EX 技能	共通	△	职业转换	职业转换为圣骑士。于一定时间内会提升攻击力和防御力，但效果会随时间衰减。	效果持续时间约为 30 秒。



● 类型 SHOOT

● 简述 远程魔法攻击型角色。黑龙状态（全身笼罩黑烟时）下各攻击性能都会得到强化，但受到超过 1000 以上的 HP 攻击后就会解除黑龙状态，攻击性能也会随之降低。如想再度恢复强化模式，只能使用 EX 技能“黑龙召唤”赋予自身状态。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	寒冰轰击	释放会追踪对手的冰块（发动中可移动）。黑龙出现时，魔法的大小、射程与自身滑行速度都会上升。	地面的主要攻击技能，维持黑龙状态可获得不错的收益。
		↑＋○	暴风天球	释放出会缓慢追踪对手的风弹（发动中可移动）。黑龙出现时，魔法的大小、射程与自身滑行速度都会上升。	风弹移动速度较慢，且发动技能时难以防御。
		↓＋○	雷电冲撞	由产生于眼前的雷球当中连续高速射出电击（发动中可移动）。黑龙出现时，魔法的大小、射程与自身滑行速度都会上升。	威力不算高，但附带麻痹效果。
	空中时	○	烈火轰击	射出高速飞行的火焰弹（发动中可移动）。黑龙出现时，魔法的大小、射程与自身滑行速度都会上升。	空中时的主要输出手段。
		↑＋○	凝水天球	释放会缓慢追踪对手的水球（发动中可移动）。黑龙出现时，魔法的大小、射程与自身滑行速度都会上升。	判定大且附带追尾效果，但较难命中敌人。
		↓＋○	滚石冲撞	同时产生出数个岩块，于短暂停滞后会追踪对手（发动中可移动）。黑龙出现时，魔法的大小、射程与自身滑行速度都会上升。	扇形弹幕横向范围很广，可用来击退接近的敌人。
	冲刺中	○	黑洞深渊	于对手位置引发巨大的重力爆炸。黑龙出现时，魔法的大小与射程皆会上升。	射程长判定大，命中时会落到敌人正下方。
HP 攻击	共通	□	暗夜电光	释放会追踪对手的暗之冲击波（发动中可移动）。黑龙出现时，亦会产生以自身为中心的冲击波。	各项数值都比较平均的 HP 攻击，比较容易被对手回避。
			岩石炸裂	射出高速飞行的巨大岩石块（发动中可移动）。黑龙出现时可长按蓄力。	在黑龙状态下才能完全发挥出优势的技能。
			黑牙	长按进行一段咏唱后，于对手的位置产生出黑牙（发动中可移动）。黑龙出现时，会对出现预兆的对手赋予移动速度下降的弱化效果。	发动时间较长，单独作战时最好不要使用。
			双重陨石撞击	于对手位置落下巨大陨石（发动中可移动）。黑龙出现时，会连续落下 2 颗陨石。	射程较短，可用于和队友一起打连击。
EX 技能	共通	△（黑龙出现时）	咒缚寒气	于对手位置产生一触碰便会冻结的寒气（发动中可移动，长按可蓄魔）。	寒气持续时间约为 4 秒。
		△（黑龙不在时）	黑龙召唤	召唤出黑龙，强化各攻击性能。	—

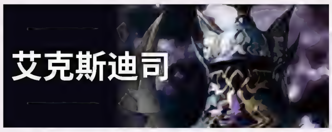


● 类型 UNIQUE

● 简述 巴兹是个比较特殊的角色，他的所有攻击招式都各自对应了一种职业，只要使用该招式命中敌人就会提升熟练度，连续发动两次后会出现“MASTER”字样，该技能就会进入“MASTER”状态下，性能随之增强。这个强化效果是永久附加的，不用担心会随时间而解除（在巴兹血条下方可以看到当前已有哪些技能达到“MASTER”）。“MASTER”的技能数量越多，专属 EX 技能“幸运护符”给予的效果越高。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	武僧 （提升 HP）	【一般】连续施展出三次正拳攻击。 【MASTER】高速向前踢击后再以回旋踢将敌人踢飞。	简单粗暴，虽然攻击距离短，但收益不错。 达到 MASTER 时，HP+350。
		↑＋○	龙骑士 （提升跳跃次数）	【一般】施展出能跳跃至敌人上空发动奇袭的跃击。 【MASTER】施展出能跳跃至更远处敌人上空发动奇袭的跃击。 命中时，会因“龙剑”的效果，提升自身的技能计量表累积量。	对空性能强，适用于发动奇袭。但因为是单纯的直线攻击，所以也较容易被回避。 达到 MASTER 时，跳跃次数 +1。
		↓＋○ MASTER 时 ↓＋○→○→○	黑魔道士 （提升防御力）	【一般】于对手所在的位置释放“火焰”（发动时可移动）。 【MASTER】于对手所在的位置连续释放“大火焰”、“大暴雪”和“大雷电”（移动中可移动，强制连击）。	可有效牵制对手的远程技能。 达到 MASTER 时，防御力提升至 1.2 倍。
	空中时	○→○→○	魔法剑士 （提升 BRAVE 基本值）	【一般】以“火焰剑”、“暴雪剑”、“雷电剑”进行三连斩。 【MASTER】以“大火焰剑”、“大暴雪剑”、“大雷电剑”进行三连斩。	攻击距离短，但出招速度很快，作为反击技能来用也很不错。 达到 MASTER 时，BRAVE 基础值 +200。
		↑＋○ MASTER 时 ↑＋○→○→○	青魔道士 （提升持续值）	【一般】冲向敌人施展出“妖精拳”。 【MASTER】连续施展出“妖精拳”、“死亡钩爪”与“飞弹”（强制连击）。	突进距离较长，容易被回避。 达到 MASTER 时，所有 BRAVE 攻击的维持值都会提升。
		↓＋○	猎人 （提升攻击力）	【一般】以弓箭射击的远距离攻击。 【MASTER】以弓箭射击的远距离攻击。此外，长按蓄力后可射出“乱击”。	射程距离长，难以穿透魔法壁。 达到 MASTER 时，攻击力提升至 1.1 倍。
	冲刺中	○	忍者 （冲刺能量表消耗降低）	【一般】以回旋斩突击后，再告诉旋转打飞敌人。 【MASTER】因“分身”的效果进入无敌状态，再以回旋斩打飞敌人。	突进速度很快，但非 MASTER 状态下无法防御敌人的攻击。 达到 MASTER 时，冲刺槽消耗量减少 20%。
HP 攻击	共通	□	武士 （缩短蓄力时间）	【一般】以“丢钱”捕捉敌人后再以“拔刀术”斩飞敌人。长按蓄力后，可提升“丢钱”的性能。 【MASTER】以“丢钱”捕捉敌人后再以“拔刀术”斩飞敌人。强化“丢钱”所需的蓄力时间会缩短。	蓄力达到最大状态时，伤害值是该角色所有技能中最高的。但高低差较弱，且蓄力时无法取消。 达到 MASTER 时，蓄力时间缩短。
			风水士 （强化魔法性能）	【一般・地面】于对手的脚下引发大规模“地震”。 【一般・空中】释放会缓慢追踪对手的“镰鼬”。 【MASTER・地面】于对手的脚下连续引发大规模“地震”。 【MASTER・空中】释放更大型、速度更快的“镰鼬”。	都属于牵制型技能，可根据情况选择性使用。 达到 MASTER・地面时，攻击范围和持续时间都会强化。 达到 MASTER・空中时，攻击时间和弹速都会强化。
			骑士 （可反击 HP 攻击）	【一般】于前方展开护盾抵挡 BRAVE 攻击。防御成功时，会自动展开反击。 【MASTER】于前方张开护盾抵挡 BRAVE 攻击与 HP 攻击。防御成功时，会自动展开反击。	成功反击后到给予敌人 HP 伤害期间无敌。 达到 MASTER 时，还可抵挡下敌人的 HP 攻击。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
HP 攻击	共通	□	舞者 （强化攻击性能）	【一般】如跳舞般斩向对手，有各 50% 的概率会发动“魅惑的探戈”或“剑舞”。“魅惑的探戈”会立刻打飞敌人，“剑舞”则会进入无敌状态并发动斩击。 【MASTER】迅速斩向对手，必定会发动“剑舞”。“剑舞”则会进入无敌状态并发动斩击。	移动距离和攻击时间都很长，背后破绽较大，应尽快让技能进入 MASTER 阶段。 达到 MASTER 时，出招速度更快。
EX 技能	共通	△	幸运护符	有一个以上的职业为 MASTER 状态时，于一定时间内会提升团队全员的攻击力、防御力与移动速度。此效果值与 MASTER 的职业数成正比。此外，于一定时间内会增加攻击命中时所获得的熟练度。	效果持续时间约为 15 秒。



● **类型** UNIQUE

● **简述** 艾克斯迪司自身拥有三种模式：1.POWER 模式，该模式可提升攻击力、易冲撞性和攻击中的持续值；2.SEAL 模式，可透过各攻击赋予敌人“无法使用通用 EX 技能”的弱化效果，并提升自身攻击命中时的“EX 技能计量表上升量”;3.DEBUFF 模式，可透过各攻击赋予敌人降低攻击力、防御力、移动速度的弱化效果。但自身的攻击力也会降低。这三种模式可通过直接按下 L3 键来切换，在艾克斯迪司的血条旁会有对应的模式显示，SEAL 和 DEBUFF 模式比较适合与朋友组队时作为援护来使用。

另外，POWER 模式下的专属 EX 技能“黑洞”虽然会赋予对手 BRAVE 骤降的效果，但假如艾克斯迪司自身被攻击到、或者使用 BRAVE BREAK 以及 HP 攻击令对手的 BRAVE 还原为初始值，那么该骤降效果就会自动取消。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	剑舞	以魔力操纵剑斩击对手的连续攻击。	最后一击附带正面击飞效果，出招速度快，攻击距离短，空振的话硬直时间较长。
		↑ + ○	真空波	射出高速前进的真空波。	附带斜上方击飞效果，出招速度很快，纵向判定较大，是艾克斯迪司在地面上的主要技能。
		↓ + ○→○→○	地球震荡	使岩石连续从对手的脚底冲出撞击对手（发动中可移动，强制连击）。	射程距离较短，并且动作时间较长，不是太实用。
	空中时	○→○→○	剑舞	以魔力操纵剑斩击对手的连续攻击。	最后一击附带正面击飞效果，出招速度快，攻击距离短，空振的话硬直时间较长。
		↑ + ○→○	幽暗充能	使剑位于身体前方，向前突刺。	最后一击附带正面击飞效果，是艾克斯迪司的空中接近用 BRAVE 技能。
		↓ + ○	重力 100	释放会追踪对手的重力球。	追尾效果优秀，且射程较长，3 发即可破坏核心。
	冲刺中	○	磁场转换	瞬间移动至抛出的魔法阵位置并发动攻击（长按可蓄魔）。命中时，攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立即取消。	可以一边蓄魔一边调整位置，但蓄魔状态下容易遭到对手反击。
HP 攻击	共通	□	三角攻击	于正面产生魔法阵，释放出波动。	长按按键可调整攻击时机（但不影响伤害），POWER 模式下追加 BRAVE 伤害。
			灾厄漩涡	于对手位置引发短时间内于原地持续作用的龙卷风。	SEAL 模式下会赋予对手“无法使用通用 EX 技能”的弱化效果。
			至大论	以自身为中心，释放出虚无力量而引发爆炸。	发动速度快，自身周围全方位都会有攻击判定。长按按键的话还会赋予范围内敌人移动速度减半的负面效果。
			天球防壁	张设防护罩，防御来自全方位 BRAVE 攻击的反击式攻击（发动中可移动）。长按能变化为可防御 HP 攻击的防护罩。	防护罩的判定是全方位的，但持续时间很短，而且基本不会削减敌人的 HP。
EX 技能	POWER 模式	△	黑洞	斩击对手并产生出黑洞。命中时，会于一定时间内赋予使 BRAVE 骤减的弱化效果。	出招快但攻击距离较短，若要给予敌人弱化效果，全段攻击都必须命中才行。
	SEAL 模式	△	宇宙的法则失控了	于一定时间内，会产生以自身为中心，持续赋予无法使用 EX 技能之弱化效果的空间。	持续时间约为 12 秒。
	DEBUFF 模式	△	白洞	于一定时间内提升 DEBUFF 模式的弱化效果。此外，于其他模式下也会产生与一般 DEBUFF 模式相同的弱化效果。	持续时间约为 25 秒。
特殊	共通	按下左摇杆	切换模式	以 POWER → SEAL → DEBUFF 的顺序切换模式。	—



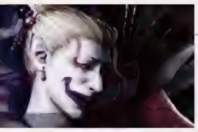
● **类型** SHOOT

● **简述** 由于蒂娜在停止攻击 4 秒后就会进入蓄魔状态，而该状态下，所有招式都会得到进一步强化，所以在使用该角色时要掌握好节奏，一旦蓄魔状态取消就应暂停攻击，寻找安全的位置蓄魔。此外，当 HP 攻击设置为“混沌冲击”时，专用 EX 技能的计量表上升量会增加，但“转化”的持续时间会缩短。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○→○→○→○→○ （蓄魔时○）	中火焰	【一般】快速地连续射出火球（发动中可移动、强制连击）。	出招速度快、连击数高，但无法穿透障碍物，比较受场地制约。
				【蓄魔】释放会追踪对手的火柱。	蒂娜的主要攻击手段，不但可将复数敌人卷入其中，甚至能打消点一些飞行道具。
		↑ + ○→○→○→○ （蓄魔时↑ + ○）	中暴雪	【一般】连续释放会突然加速的冰剑（发动中可移动、强制连击）。	最多可连续发射 4 枚，但由于发动速度较慢，对远处敌人使用几乎难以奏效。
				【蓄魔】于前方制造出多个冰球，一定时间后会高速射出。	可作为防御盾来使用，对敌方面，因为发射速度很慢，而且不具备追尾效果，所以并不是很实用。
		↓ + ○	龙卷风	【一般】于前方制造出不会移动的龙卷风（发动中可移动）。	出招速度快，攻击判定时间长，且对高低位置的敌人都有效果，但威力较低。
				【蓄魔】释放会缓慢前进切具有吸引效果的巨大龙卷风。	对空中敌人的有效技能，特别是乱战时的回报率更高。但要注意龙卷风受场地高低差限制。
	空中时	○→○→○→○→○ （蓄魔时○）	神圣	【一般】连续射出会追踪对手的魔法弹（发动中可移动、强制连击）。	最多可发射 5 枚魔法弹，射程长，硬直高，独自作战时会比较危险。
				【蓄魔】同时释放多个会追踪对手的大型魔法弹。	可用于自卫、或消除对手的飞行道具。
		↑ + ○→○→○ （蓄魔时↑ + ○）	中雷电	【一般】连续射出会贯穿敌人的电击（发动中可移动、强制连击）。	最多可射出 3 条闪电，是空中的主要输出手段。
				【蓄魔】射出会贯穿敌人的巨大电击。	速度很快，且附带吹飞效果。因带有贯穿判定，所以部分障碍物也不会影响到收益。
		↓ + ○→○→○ （蓄魔时↓ + ○）	火光	【一般】于对手所在的位置连续引发爆炸（发动中可移动、强制连击）。	无视地形高低差的小范围攻击，是比较优秀的牵制系技能。
				【蓄魔】于对手所在的位置释放具有吸引效果的魔法，并引发大爆炸。	无视地形高低差的中范围攻击，适合应对 HEAVY 或 SHOOT 系的对手。
	冲刺中	○	大重力	【一般】释放前进一段距离或命中敌人后，就会引发爆炸的魔法弹。	当敌人聚集在一起时使用该技能的效果会更好，也适合用来破坏核心。
				【蓄魔】释放前进一段距离或命中敌人后，就会引发大型爆炸的魔法弹。	比普通状态的“大重力”范围要更广，命中对手时可追击。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
HP 攻击	共通	□	炉心融解	【一般】释放射程较短，但会高速移动的巨大火球（发动中可移动）。	判定很大，适合接在各个 BRAVE 攻击后使用。
				【蓄魔】释放射程与追踪性能兼优的巨大火球。	判定大射程长，火球爆炸时亦可破坏障碍物。
			陨石撞击	【一般】魔力不足，魔法咏唱失败。	—
				【蓄魔】于对手所在位置落下无数陨石。	陨石持续时间约为 4 秒，射程长，攻击判定广。
			混沌冲击	于前方张开光之盾抵挡 BRAVE 攻击。防御成功时，会自动展开反击。自身 HP 越少，反击性能越强（发动中可移动）。	受自身 HP 影响威力的技能，但不会给予对手 HP 伤害。
			狂暴之刃	吸引周遭的敌人并累积力量后，以自身为中心释放出魔力波动（发动中可移动、长按可蓄魔）。	全方位的攻击判定，可用作各种 BRAVE 攻击的追击技能。
EX 技能	共通	△	转化	于一定时间内，提升攻击力、防御力和移动速度。	攻击力 1.25 倍、防御力 1.3 倍、移动速度 1.1 倍，发动时无硬直。

凯夫卡·帕拉佐



● **类型** SHOOT

● **简述** 长按蓄魔是凯夫卡提升输出的基本手段，作为法系职业，其攻击距离很长，但出招有较长时间的前摇，容易被敌人抓住破绽反击。建议使用该角色时，尽量去攻击队友当前的目标，当队友的目标受到攻击产生硬直时，可通过“凶巴巴大暴雪”、“慢吞吞陨石撞击”等技能进一步封住其行动。凯夫卡如果无法召唤咏唱时，只要按下召唤按钮，就能进行扰乱对手的行动并随机增加自己的 BRAVE。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	凶巴巴大暴雪	从地面持续向前方冲出一排冰柱的冰魔法（发动中可移动、长按可蓄魔）。	出招速度很快，是地面上的主要攻击手段。
		↑ + ○	慢吞吞陨石撞击	产生会追踪敌人并于对方头上不断让陨石落下的空间（发动中可移动、长按可蓄魔）。	攻击持续时间约为 10 秒左右，但由于移动速度较慢，对于正常状态下的对手是很容易回避的。可以配合队友的束缚类攻击技能使用。
		↓ + ○	冒牌核心	设置敌人一旦靠近便会被炸飞的假召唤核心（发动中可移动、长按可蓄魔）。	不蓄魔的话假核心存在 10 秒，蓄魔的话存在 30 秒，最多可设置两个。
	空中时	○	扭扭舞大火焰	射出直线与追踪交错前进的火魔法（发动中可移动、长按可蓄魔）。	与“凶巴巴大暴雪”并列为凯夫卡的主要攻击手段，
		↑ + ○	兴冲冲大雷电	于自身周遭产生出雷并一口气射出（发动中可移动、长按可蓄魔）。	蓄魔状态下最多可同时发射 8 只雷电，不蓄魔的威力很低。
		↓ + ○	砰砰跳最终究极	于距离自己一段距离的位置上，产生能吸引周遭的魔法并引发爆炸（发动中可移动、长按可蓄魔）。	空中惟一一个自上而下的大范围攻击。
	冲刺中	○	凯夫卡火箭	在屁股上点火并往左摇杆推动的方向跳跃。	可以视为是不消耗冲刺槽的冲刺型技能，移动后的硬直可通过各种空中 BRAVE 攻击、HP 攻击和 EX 技能取消。
HP 攻击	共通	□	破坏之翼	滚动身体，并由背上长出翅膀撞击敌人（发动中可移动、长按可蓄魔）。	出招速度快，但射程很短，几乎要贴着对手发动才有效果，可作为自保技能来使用。
			强力进击	射出会追踪对手的魔法冲击波（发动中可移动、长按可蓄魔）。	纵向和上方的判定都很大，且冲击波的攻击速度很快，算是比较通用型的技能，
			魔法三角	发动三角形的魔法于对手的位置引发爆炸。命中时，将赋予敌人视线不良以及无法使用通用 EX 技能的弱化效果（发动中可移动、长按可蓄魔）。	蓄力后最多可制造 3 次魔法攻击。命中敌人的 10 秒内，会发生画面变暗、通用 EX 技能无法使用的负面效果。但相对的，射程较短。
			意志丧失	射出会追踪敌人魔法球。命中时，将于一定时间内赋予敌人减少最大 HP 的弱化效果（发动中可移动、长按可蓄魔）。	蓄魔状态下，弱化效果为 10 秒内最大 HP、残留 HP 下降 30%。10 秒后会复原。
EX 技能	共通	△	无心天使	赋予范围内敌人数个弱化效果。蓄魔时间越久，所赋予的弱化效果数量也越多（发动时可移动）。	弱化效果很多，分别有 5 秒混乱、10 秒沉默、10 秒黑暗、20 秒河童、2 秒睡眠和 20 秒毒，混乱和沉默不需要蓄魔即可发动，黑暗和河童只需要 1 段蓄魔，睡眠和毒需要蓄蓄魔。

克劳德·史特莱夫



● **类型** HEAVY

● **简述** 以机动性为代价换取攻击力和突进力的 HEAVY 系角色，大多数技能都可 2 段蓄力，攻击力、攻击范围和追尾效果都会得到进一步强化。另外蓄力动作除了部分招式外，皆可在进行一定时间后以垫步取消。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	音速崩击	以大剑施展出三连斩（长按可蓄力）。	最后一击附带斜上方击飞效果，缺乏对空性，且招式的攻击间隔时间较长，易被敌人反击。
		↑ + ○→○→○	凌空破	冲刺并向上挑斩后，再朝下方重击敌人（长按可蓄力）。	最后一击附带斜下方击飞效果，出招速度虽然较慢，但初段的突进距离长。
		↓ + ○	破晄击	以大剑重击地面，制造出冲击波（长按可蓄力）。在蓄满的同时会击出射程较长的冲击波。	冲击波在命中对手或被防御时会爆炸，对空性能非常高，对付 SPEED 型对手收益很好。
	空中时	○→○→○	歼灭强袭	以大剑施展出三连斩（长按可蓄力）。	最后一击附带斜下方击飞效果，攻击速度和攻击距离都很不错，可作为克劳德的主要技能来使用。
		↑ + ○	裂空闪	举起大剑并高速跃下，在着陆的同时会制造出冲击波（长按可蓄力）。	高速落下的奇袭技能，伤害大，且冲击波对范围内敌人都有效果。2 击就可以破坏掉核心。
		↓ + ○	画龙点睛	制造出能贯穿敌人的巨大龙卷风（长按可蓄力）。	攻击判定范围大，能抵消掉部分飞行道具。特别是面对 SHOOT 型角色时，使用本技能可有效牵制对方。
	冲刺中	○	回旋疾驰	在冲刺的同时施展出回旋斩。	附带正面击飞效果，是克劳德惟一一个不需要蓄力的技能。动作时间短、伤害判定早，但硬直较长，难以使用冲刺取消的追击。
HP 攻击	共通	□	凶斩	如写下“凶”字一般，对敌人施展出三连斩（长按可蓄力）。	非常好用的 HP 攻击，近距离可以轻松抓住敌人造成巨大伤害。但攻击时间较长，并且攻击期间是没有持续值的，也就是说任何来自对手的攻击都会中断本技能。
			陨石暴雨	朝敌人连续落下陨石（长按可蓄力）。	蓄力可增加陨石出现的距离，该技能可同时攻击到多位对手。
			樱华狂咲	按住按键进行咏唱后，于对手所在的位置发动三种属性的连续魔法。若中途松开按键，咏唱便会中断，攻击也将不会发动。	咏唱需要 3 秒，界限突破状态下仅需 1 秒。无射程要求，但对手身上会出现先兆（赤色雷光），使用冲刺就可以回避掉。
			超究武神霸斩	使尽全力施展出无数次斩击。发动界限突破时，攻击性能会大幅提升，从第一击到给予 HP 伤害的期间为无敌状态。	普通状态下的收益不如凶斩，所以一定要在界限突破的前提下使用。
EX 技能	共通	△	界限突破	于一定时间内提升防御力。此外，还能缩短强化与发动各攻击所需的蓄力时间，并延长可持续蓄力的时间。	效果持续时间为 20 秒，防御力提升至 1.2 倍。



赛菲罗斯

● 类型 HEAVY

● 简述 拥有出色的火力和攻击范围，但相比起其他 HEAVY 型角色，冲刺速度较慢，因此玩家需要掌握精准输入的技巧。赛菲罗斯的大多数技能都可以通过精准输入取消冲刺的对应招式，为攻击后抓准时机进行冲刺，即可缩短硬直并继续行动。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○→○	动地	大步前进并发动连续斩击（可精准输入取消冲刺、强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果，2 段目之后的攻击距离长、范围广，实用度高，但要注意来自上方的偷袭。
		↑ + ○→○	一阵	高速移动并发动斩击的二段斩（可精准输入取消冲刺）。	最后一击附带正面击飞效果，突击距离非常长且速度快。
		↓ + ○	暗影火光	发动吸引周遭的魔法并引发爆炸。	牵制对手用的技能，硬直很大，切莫乱用。
	空中时	○→○→○→○	震天	大步前进并发动连续斩击（可精准输入取消冲刺、强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果，2 段目之后的攻击距离长、范围广，实用度高，可作为赛菲罗斯的主要攻击手段来使用。
		↑ + ○→○	一阵	高速移动并发动斩击的二段斩（可精准输入取消冲刺）。	最后一击附带正面击飞效果，突击距离非常长且速度快。
		↓ + ○	残心	连续释放直线前进的冲击波（发动中可移动）。	射程短，可用于中距离牵制对手。
	冲刺中	○ or ↑ + ○	天照	以身体冲撞后将敌人向上方挑斩（可精准输入取消冲刺）。	最后一击附带斜上方击飞效果，硬直较短。
		↓ + ○	狱门	持刀急速向正下方俯冲劈斩（可精准输入取消冲刺）。持续按住按键，在着陆之前都会持续俯冲。	最后一击附带斜上方击飞效果，可用来攻击下方的敌人，亦可以快速破坏核心。
HP 攻击	共通	□	闪光	张开抵挡 BRAVE 攻击的防盾后，以刀突刺接着将敌人砍飞。	防御判定持续时间较短。
			无心天使	使邪气缠绕刀身，将敌人斩飞。命中时，赋予敌人弱化效果“死亡宣告”。	“死亡宣告”在 20 秒后会令角色进入 BRAVE BREAK 状态。
			黑色魔晶石	于对手位置落下巨大陨石。	陨石的攻击范围广，但收益相对一般。
			八刀一闪	以华丽的动作连续劈斩敌人。	赛菲罗斯的乱舞技能，攻击时间长，容易被其他对手抓住破绽反击。
EX 技能	共通	△	杰诺瓦	于一定时间内，以自身为中心，产生持续赋予降低移动速度之弱化效果的空间。	效果持续时间约为 20 秒。

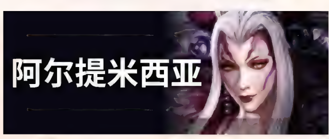


史克尔·里昂哈特

● 类型 SPEED

● 简述 近战特化型的角色，通过精准输入的方式可令下一段的攻击伤害量提升 75%。另外精准输入成功的话，各通用 EX 技能的伤害也会提升。想要使用该角色的话，一定要尽快掌握各个技能的精准输入时机。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○→○	强悍连击	于原地对敌人施展出多次斩击（精准输入可强化攻击）。	最后一击附带斜上方击飞效果，出招速度快且威力大，3 段目精准输入的话接下来的 3 连击全部会得到强化。可与雷电枪弹搭配使用。
		↑ + ○→○→○→○	上旋蓝调	前进一段剧情后施展出连续斩（精准输入可强化攻击）。	最后一击附带斜下方击飞效果，火力不错，可与雷电枪弹搭配使用。
		↓ + ○	雷电枪弹	射出一排闪电，将敌人吸引过来。命中时，攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立即取消。	射程长，连击火力不错，命中敌人的话可以紧接上地面的 BRAVE 攻击。
	空中时	○→○→○→○	利牙裂咬	快速地对敌人施展出多次斩击（精准输入可强化攻击）。	最后一击附带斜下方击飞效果，拥有出招速度快、威力大等优点，但初段攻击距离很短，需要紧贴着敌人才能成功命中，连击中无法移动，容易被其他对手偷袭。
		↑ + ○→○→○→○	狂暴怒吼	前进一段距离后施展出连续斩（精准输入可强化攻击）。	最后一击附带正面击飞效果，是史克尔在空中时的主力技能。
		↓ + ○	冷酷迅斩	高速接近后，对敌人施展出斩击。命中时，攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立刻取消。	射程长、连击伤害高，如果紧贴对手使用容易造成空振。
	冲刺中	○	激刃	冲刺后施展出二连斩。	最后一击附带正面击飞效果，攻击时间短威力也还算不错，3 次即可破坏掉召唤核心。
HP 攻击	共通	□	宿命回圈	于地面时为横向旋转，于空中时则为纵向旋转并发射弹药。	攻击距离较短，可用来应对朝史克尔冲过来的对手。
			迅猛闪裂	接近对手后，朝上空挑斩并制造出冲击波。	攻击距离较短，但威力不错，对空性强。
			爆裂禁区	以巨大光刃重击敌人（长按可蓄力）。	蓄力后可提升射程，并且技能不会受到地形的影响。但蓄力中不可移动或取消，需注意使用时机。
			最终究极	从对手身上抽取“最终究极”。持有“最终究极”时，可于对手所在的位置引发巨大爆炸。	抽取的效果时间与敌人的距离有关，近距离下可抽取 8 个“最终究极”，持续 20 秒，远距离只能抽取 1 个“最终究极”，持续 5 秒。
EX 技能	共通	△	抽取 & 强化	从对手身上抽取魔法，并强化自身。视目标类型与距离，魔法的持续时间会有所不同。	最长持续时间为 30 秒。



阿尔提米西亚

● 类型 SHOOT

● 简述 阿尔提米西亚在使用 2 ～ 3 次 BRVAE 攻击连击后就会赋予自身“全部 BRAVE 攻击的威力和射程均得到强化”的 BUFF，BUFF 可达到 3 个阶段，持续时间 25 秒。在效果时间内如果未能造成一定数量的伤害的话，BUFF 的阶段会逐层降低。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	追风之剑	长按时，朝正面射出无数魔剑（发动中可移动）。	除攻击对手外，还可以抵消掉一些飞行道具。
		↑ + ○	轮舞之斧	长按时，连续射出会追踪对手的魔斧（发动中可移动）。	单发威力高，是阿尔提米西亚地面的主要攻击手段之一。
		↓ + ○	天罚之矢	于对手头上，产生降下魔矢并追踪对手的空间（发动中可移动、长按可蓄魔）。	射程长，不会受到障碍物影响，但蓄魔的话需要预判对手的位置。
	地面冲刺中	○	不屈之枪	不断地朝对手射出魔枪。	阿尔提米西亚地面的主要攻击手段之一。
	空中时	○	悦乐之矢	长按时，朝正面射出无数魔矢（发动中可移动）。	和“追风之剑”效果差不多。
		↑ + ○	拒绝之枪	射出贯穿敌人的巨大魔枪（发动中可移动、长按可蓄魔）。	阿尔提米西亚空中的主要攻击手段之一。
		↓ + ○	乱舞之斧	长按时，连续射出于短暂停滞后会追踪对手的魔斧（发动中可移动）。	和“轮舞之斧”效果差不多，可作为牵制系技能使用。

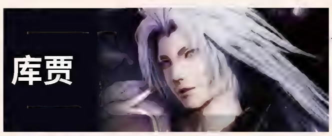
种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	空中冲刺中	○	流转之剑	于面前产生多把魔剑，一定时间后高速射出。	在阿尔提米西亚的 BRAVE 攻击中射程最短，可搭配其他弹幕系技能一起使用。
HP 攻击	共通	□	超绝吸引	将由异空间拖出的行星朝正面射出。行星静止不动一段时间后，会吸引周遭敌人接着引发爆炸（发动中可移动）。	弹速较慢，发射角度也中规中矩，使用时尽量避免高低差。
			震荡波脉冲星	在发生有吸引效果的预兆后，以自身为中心引发大爆炸（发动中可移动）。	防卫系技能，可在被敌人追击时或是乱战时使用。
			地狱审判	于对手位置产生魔法阵，并使无数的光芒从中向上冲升（发动中可移动）。	射程较短，可以和队友打配合时使用。
			默示录	由自身发出的光向对手直冲（发动中可移动）。	对空性高，收益还算不错。
EX 技能	共通	△	惊天漩涡	射出魔法球，魔法球逐渐膨胀后引发大爆炸（发动中可移动）。	成功命中敌人一次就可提升一层 BUFF，可作为速度叠加 BUFF 的手段来使用。



● **类型** SPEED

● **简述** 吉坦的特色是“偷窃（抢夺）”与“自由能量”命中时，可盗取对手的攻击力、防御力或移动速度，以强化自身能力。在 SPEED 型角色中属于很容易上手的类型。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	轰雷强袭	以短刀和体术施展出华丽的连续技。	最后一击附带斜上方击飞效果，出招速度快。
		↑+○→○	冲刺杀手 8	发动突击后，将敌人打飞。	最后一击附带斜上方击飞效果。
		↓+○	修多罗回圈 5	以自身为中心高速旋转，制造出龙卷风（发动中可移动）。	附带吸引和击飞效果，对空性强，任何时间都可以取消，属于攻防一体的技能。
	空中时	○→○→○	迅疾攻击	以两把短刀连接而成的盗贼刀施展出连续攻击。	吉坦的主要攻击手段。
		↑+○→○	刹那寂灭	朝上方冲刺后，将敌人踩落地面。	对空性强，即使第 1 段空振也可以上升高度，可作为吉坦的主要攻击手段。
		↓+○→○	灾厄旋风	朝下方施展出斩击后，再掷出盗贼刀并引发爆炸。	最后一击附带正面击飞效果，但距离不算很远。
	冲刺中	○	偷窃（抢夺）	冲向对手并盗取能力值。于转化状态下，会变换为“抢夺”并提升威力与偷窃到的效果。	偷窃状态下，20 秒内对手攻击力 ×0.9、防御力 ×0.9、移动速度 ×0.95，吉坦攻击力 ×1.1、防御力 ×1.1、移动速度 ×1.05。抢夺模式下，偷窃状态下，20 秒内对手攻击力 ×0.85、防御力 ×0.8、移动速度 ×0.9，吉坦攻击力 ×1.15、防御力 ×1.2、移动速度 ×1.1。
HP 攻击	共通	□	自由能量	朝前方射出能量波。命中时，会盗取对手能力值。	吉坦惟一一个附带 BRAVE 伤害的 HP 技能。攻击范围长，但容易被对手回避。
			潮骚烈焰	释放会缓慢追踪对手的炎柱。命中时，会消除敌人身上的强化效果（部分除外）。	远程攻击手段，可用于牵制敌人，亦可消灭掉 SHOOT 型角色释放的弹幕。
			变移破解	于对手所在的位置制造出会吸引敌人的水漩涡后，再引发落雷。命中时，于一定时间内会赋予 BRAVE 逐渐减少、降低移动速度的弱化效果（长按可蓄力）。	命中对手后，会令对手 15 秒内 BRAVE 减少 360，移动速度 ×0.95。
			解放束缚 9	以自身为中心，释放出冲击波。命中时，会自动变成转化状态并维持一定时间。	命中后会在 15 秒内处于转化状态，属于全方位攻击，收益不错。
EX 技能	共通	△	转化	于一定时间内，提升冲刺计量表的最大值、“偷窃”会变换为“抢夺”。此外，发动时还可消除附加于自身的弱化效果。	效果持续时间为 30 秒。发动时可解除自身的一部分 DEBUFF，并且冲刺计量表最大值提升至 1.5 倍。

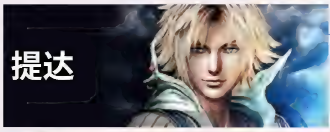


● **类型** SPEED

● **简述** 多次使用“灵魂分裂”后会发生“转化”，库贾自身的性能也会提升。但无法战斗后将解除转化，“灵魂分裂（灵魂共鸣）”的强化效果也会重置。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	神圣突击	以神圣发动近身连续攻击（发动中可移动、部分强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果。出招速度快且攻击距离长，即便空振也不会影响连击的技能。
		↑+○→○	火光爆裂	接连以火光朝对手产生爆炸（发动中可移动）。	最后一击附带正面击飞效果。攻击距离长，可作为库贾在地面上的主要攻击技能使用。
		↓+○	火光漩涡	以火光缠绕暴风向上飞升（发动中可移动、长按可蓄力）。	最高可连跳三次，从伤害输出角度来看没啥优势，但可作为移动技能来使用。
	地面冲刺中	○	神圣蓄魔	以神圣围绕身体周围冲撞敌人。	最后一击附带正面击飞效果，突进距离长。
	空中时	○→○→○	火光歼灭	以火光发动近身连续攻击（发动中可移动、部分强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果。差不多就是“神圣突击”的空中版。
		↑+○→○	神圣昂跃	使用神圣将位于上方的对手拖近，再将对方打飞（发动中可移动）。	最后一击附带正面击飞效果，用于攻击位于自己上方的角色，基本除了头顶以外，巨大多数上方敌人都会被攻击到。
		↓+○→○	神圣急袭	使用神圣将位于下方的对手拖近，再将对方打飞（发动中可移动）。	最后一击附带正面击飞效果，用于攻击位于自己下方的角色，特别是地面上的敌人。除了脚下以外，绝大多数上方敌人都会被攻击到。
	空中冲刺中	○	火光蓄魔	以火光围绕身体周围冲撞敌人。	效果等同于“神圣蓄魔”。
HP 攻击	共通	□	火光星辰	于前方引发爆炸后，再次以爆炸将敌人炸飞（发动中可移动）。	横向范围的攻击判定很大，另外如果第 1 段就可以抓住对手的话会立刻引发爆炸。
			神圣星辰	释放吸引周遭的光并使其爆炸（发动中可移动、长按可蓄力）。	附带吸引的攻击判定，在乱战中会有更好的收益。
			歼灭交响曲	以火光和神圣连击敌人后，以爆炸将敌人炸飞。	近身攻击技能，出招速度很快且破绽小，可紧接在 BRAVE 攻击后使用。
			最终究极	于对手的位置落下无数个魔法弹（发动中可移动）。	威力巨大，但相应的发动技能时的破绽较大。
EX 技能	共通	△	灵魂分裂（灵魂共鸣）	位于范围内伙伴的攻击力、防御力、移动速度的其中之一将会于一定时间内提升。且第 2 次为 2 个，第 3 次为 3 个皆提升。不论使用次数，皆会赋予自身“专用 EX 技能计量表于一定时间内更快累积”的强化效果。“灵魂分裂”于转化中会变化为“灵魂共鸣”，性能将更为提升。	为范围内同伴附加 BUFF 的技能，每一次附加的效果随机，但总计只有 3 种效果。1 个效果的持续时间为 10 秒，2 个效果 15 秒，3 个效果 20 秒。

提达

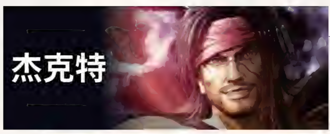


● **类型** SPEED

● **简述** 拥有非常多的冲刺技能。BRAVE 攻击多半都可以派生出冲刺技能，无论是否命中敌人，都可以接冲刺取消。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	双重攻击	迅速施展出二连击。	最后一击附带正面击飞效果，威力较低，但技能动作快，3 次就可破坏召唤核心。
	地面冲刺时	○→○→○	全速飞踢	贴地滑行后施展出挑斩，再将敌人踢飞的连续攻击。	最后一击附带斜上方击飞效果，突进距离长，威力高。
		↑ + ○→○→○	跳跃 & 强袭	弧线跳跃后，再冲向前去突袭对方的连续攻击（部分攻击为强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果，是比较实用的攻击技能。
		↓ + ○	神速射门	借着冲刺的力道，将手中的球掷出去。	球速很快，但射程较短。
	空中时	○→○	双重猛击	迅速施展出二连斩。	最后一击附带正面击飞效果，威力较低但出招速度还算不错，可作为空中时的主要攻击手段。
	空中冲刺中	○→○→○	音速冲击	冲击后施展出挑斩，再将敌人踢飞的连续攻击。	最后一击附带斜下方击飞效果，突进距离很长，故而容易被对手回避掉。
		↑ + ○→○→○	跳跃 & 潜行	弧线跳跃后，再冲向前去重踢对方的连续攻击（部分攻击为强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果，因行动轨迹比较飘忽故而容易回避掉对手的攻击。
		↓ + ○→○→○	跳跃 & 天冲	如潜水般接近敌人后，再施展出回旋斩的连续攻击（部分攻击为强制连击）。	最后一击附带正面击飞效果。
HP 攻击	共通	□	螺旋斩	以月面空翻的方式接近，再从上方重击敌人。	旋转攻击的判定范围很大，可将周围的敌人都卷入其中。
			冲刺 & 突击	如在半空中游泳般不断进攻，再将敌人打飞。命中时，于一定时间内会赋予降低冲刺计量表回复速度的弱化效果（发动中可移动）。	攻击命中时，对手会获得 30 秒内冲刺计量表回复速度下降一半的效果。
			能量雨	于对手所在的位置落下无数能量弹。	发射后的硬直可通过冲刺取消，从而能实现连发效果。
			杰克特射门	以强劲的射门重创敌人。按住按键时，会变换成“杰克特射门 2”，从第一击到给予 HP 伤害的期间为无敌状态。	招式动作时间较长，容易被对手中断，如要使用的话尽可能还是发动“杰克特射门 2”吧。
EX 技能	共通	△	快捷进攻	以剑和体术所施展的乱舞攻击。最后一击命中后，会完全恢复冲刺计量表，并于一定时间内提升移动速度与冲刺计量表的回复速度。	最后一击附带正面击飞效果，且会给予提达 15 秒内移动速度 ×1.075 的效果。

杰克特

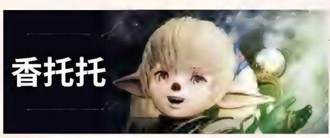


● **类型** SPEED

● **简述** 近战特化型角色，使用专属 EX 技能“杰克特取消”可以实现攻击中的紧急回避与技能衔接。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	野兽狂袭	以格斗术和大剑发动连续攻击（强制连击）。	就算不命中敌人也可派生出最终段。
		↑ + ○→○	疾空重拳	往上方冲刺后将敌人斩飞。	带有挑空效果的对空技能。
		↓ + ○	快捷格挡	反手抵挡对手的 BRAVE 攻击。	防御成功时可弹飞对手，令其一瞬间无法行动，并可以派生出多种 BRAVE 攻击。
	空中时	○→○→○	飞鹰狂袭	以格斗术和大剑发动连续攻击（强制连击）。	杰克特的主要输出手段，但招式破绽比较大，注意回避。
		↑ + ○→○	陨坠飞踢	往下方冲刺后将敌人斩飞。	下砸攻击，攻击距离较短，可迅速接近前下方的对手。
		↓ + ○	快捷格挡	反手抵挡对手的 BRAVE 攻击。	和地面版同等效果。
	冲刺中	○	乱旋狂怒	向前冲并将敌人踢飞。	硬直时间较长。
HP 攻击	共通	□	杰克特强袭	以缠绕着火焰的大剑发动无数次斩击。	出招速度快，但攻击距离短。无论是在地面或是空中发动都没有区别。
			杰克特烈爪	由上空俯冲抓住对手并于着地时产生冲击波。	威力不错，但攻击范围比较狭窄。
			杰克特陨石	投掷巨大的陨石。	杰克特惟一一个远程 HP 技能。无论是接触到对手、障碍物或是地面都会爆炸。
			杰克特射线	由双眼发出射线，产生爆炸。	虽然是用射线攻击，但由于 1 段目产生的射线很小，所以还是要靠近敌人再使用。
EX 技能	共通	△	杰克特取消	翻身以取消各种行动。取消后，可立刻发动 BRAVE 攻击。	可以中断所有技能。最简单的用法就是连击中中断后再度施展攻击的话，给予的伤害会增加。

香托托



● **类型** SHOOT

● **简述** 香托托自身的 HP 低于 2500 时就会进入“发怒”状态，全部 BRAVE 攻击都会由“古代魔法”转变成“精灵魔法”。后者相比起前者，攻击判定小且单发威力低下，但可以连射并且能在移动中发动，所以总威力是要高于“古代魔法”的。此外，“发怒”状态下一部分 HP 攻击的性能也会强化，并且移动速度提升至 1.075 倍。但 HP 如果高于 2500 的话（比如死亡后重生），就会解除“发怒”状态。

◆ 通常

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	冰冻	释放会追踪对手的巨大冰块。	达到射程界限、遇到障碍物或是遇到对手的飞行魔法时会爆炸，在大范围内都有攻击判定。
		↑ + ○	龙卷风	释放会缓慢追踪对手的巨大龙卷风。	可长时间停留在场地上，作为攻击手段来用很难见效，但作为防御技能来使用倒是不错。
		↓ + ○	地槌	于对手的脚下制造出巨大岩块。	攻击判定广，对手被击中的话会长时间无法行动。用来破坏召唤核心的效果也不错。
	空中时	○	火光	释放会直线前进的巨大火球。	火球尺寸很大且附带贯通效果，可作为空中时的主要攻击手段来使用。
		↑ + ○	洪水	释放会缓慢追踪对手的巨大水球。	命中对手会封住其行动，便于追击。
		↓ + ○	雷爆	于对手所在的位置引发巨大的电击爆炸。	攻击判定广，在乱战中使用收益更好。
	冲刺中	○	毒化	释放会追踪对手的毒魔法。命中时，于一定时间内会给予 BRAVE 逐渐降低的弱化效果。	普通状态下 10 秒内对手的 BRAVE 下降 400，发怒状态下下降 600。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
HP 攻击	共通	□	复仇制裁	以魔力控制，将双手杖砸向对手。发怒时，会增加射程。	会附带一次 BRAVE 伤害，普通状态下射程较短。
			天顶圣辉	释放会吸引敌人的魔法球，并引发爆炸。命中时，于一定时间内会赋予降低对抗香托托防御力的弱化效果（长按可蓄魔）。	赋予对手 30 秒内防御力降低一半的 DEBUFF。
			神圣诅咒	于对手所在的位置落下无数魔法弹。命中时，于一定时间内会赋予 BRAVE 逐渐降低、降低防御力以及降低防御耐久值的弱化效果（发动中可移动）。	赋予对手 20 秒内防御力 ×0.9、BRAVE 减少 400、防御耐久值 ×0.5 的负面效果，配合专属 EX 技能“巨大香托托”使用的话，时间会再延长 10 秒。
			救赎双镰	释放会追踪对手的魔法刃。命中时，于一定时间内会赋予 BRAVE 逐渐降低、降低攻击力以及 BRAVE 无法自动回复的弱化效果。	20 秒内，对手 BRAVE 减少 400、BRAVE 无法自动回复、攻击力 ×0.9。配合专属 EX 技能“巨大香托托”使用的话，时间会再延长 10 秒。
EX 技能	共通	△	巨大香托托	巨大化并发射远距离的冲击波。发动时会进入无敌状态，不会受到任何伤害。	威力极高，可贯穿敌人和障碍物。而且无敌状态也可以作为紧急回避技能来使用。

◆发怒时

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○→○→○	暴雪	连续释放会高速移动的冰块（发动中可移动、强制连击）。	连续射出 5 枚冰块，最后附带吹飞效果。机动性好。
		↑ + ○→○→○→○	劲风	连续释放会缓慢追踪对手的风弹（发动中可移动、强制连击）。	连续发射 4 枚风魔法，属于比较优秀的牵制用技能。
		↓ + ○→○→○	巨岩	于对手的脚下不断隆起岩石（发动中可移动、强制连击）。	射程长，出招快，但高度有限，难以攻击到空中的敌人。
	空中时	○→○→○→○→○	火焰	连续释放会高速移动的火球（发动中可移动、强制连击）。	连续射出 5 枚火球，最后附带吹飞效果。射程非常长，可作为空中的主要输出手段。
		↑ + ○→○→○→○	水花	连续释放会缓慢追踪对手的水球（发动中可移动、强制连击）。	连续发射 4 枚水球，威力低，可用来强制对手。
		↓ + ○→○→○	雷电	于对手所在的位置连续引发落雷（发动中可移动、强制连击）。	基本和“巨岩”的效果差不多。
	冲刺中	○	毒化	释放会快速追踪对手的大型毒魔法。	命中时，于一定时间内会赋予 BRAVE 逐渐降低的弱化效果。



● **类型** UNIQUE

● **简述** 梵恩可以同时设置 2 种 HP 攻击（可习得的 HP 技能有 6 种），相对的 BRAVE 攻击的种类较少。当 HP 攻击命中目标的连击数达到一定程度，就会发动“融合技”并增加伤害，此时原本的 HP 伤害判定部分会按照 BRAVE 伤害来判定。“融合技”状态下命中敌人 3 次，梵恩的身体会发白光，命中 6 次会发黑光，下一次 HP 攻击如能命中必定会将对手打死。发光状态会随着梵恩被攻击到解除，黑光状态被攻击到 3 次降为白光状态，继续被攻击 3 次会解除状态。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	剑技连击	以单手剑施展出三连斩。	最后一击附带正面击飞效果，攻击距离短、威力低下。
		↑ + ○	雷电	朝对手射出一排闪电。	射程长、威力低。
	空中时	○→○→○	剑技连斩	以单手剑施展出三连斩。	后一击附带正面击飞效果。攻击距离短、威力小，上下判定大。
		↓ + ○	火焰	释放会追踪对手的火球。	火球移动速度快，但威力较低，可用于牵制对手。
	冲刺中	○	速度之星	突击后，再将对手踢飞。	最后一击附带正面击飞效果，攻击距离长，但出招较慢。
HP 攻击	共通	□	赤风螺旋	于前方制造出螺旋状的冲击波，再引发爆炸。	发动时间长，比较难命中对手。
			重击天灾	于前方设置具有吸引效果的龙卷风。	牵制系技能，用龙卷风控制住对手行动后就可以接其他攻击了。
			熔爆绯红	掷出会追踪对手的火球，并引发爆炸（长按可蓄力）。	发动融合技时可给予大量 BRAVE 伤害，但蓄力中基本处于无防备状态，容易被偷袭。
			残忍碧蓝	以冰剑施展出斩击，再爽快地贯穿敌人。命中时，于一定时间内会赋予降低攻击力与防御力的弱化效果。	给予对手 15 秒内攻击力和防御力下降 10% 的弱化效果。是非常强力的 HP 攻击技能。
			灾厄驱动	射出会追踪对手的魔法球。魔法球会持续射出魔法弹。	牵制系技能，设置好魔法球之后就可以自由移动了，对空性优秀。
			原爆点	于前方张开护盾抵挡 BRAVE 攻击。防御成功时，会自动展开反击。	防御成功到造成 HP 攻击判定期间无敌。
EX 技能	共通	△	勇者无惧	按住按键时，自身的 BRAVE 会逐渐提升。此外，在松开按键后，自身的 BRAVE 仍会保持一段时间。	BRAVE 的上升速度大约是 0.5 秒提升 80 点，松开按键后可维持约 20 秒。



● **类型** SPEED

● **简述** 雷光的特点是按下左摇杆键可在“攻击者模式”和“破坏者模式”之间切换。前者侧重物理攻击，后者侧重魔法攻击。

◆攻击者模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	粉碎上旋	豪迈地挑斩敌人的连续攻击。	最后一击附带斜上方击飞效果。出招快且威力高，缺点是攻击距离较短。可作为地面上的主要攻击手段。
		↑ + ○→○	区域冲击波	以回旋斩向前攻击后，再将敌人打飞。	最后一击附带正面击飞效果。攻击距离长，且初段为回旋范围攻击，敌人不易近身。
	空中时	○→○→○	冲击破解	以强劲的斩击重击敌人的连续攻击。	最后一击附带斜下方击飞效果。出招速度快，但攻击距离短。威力很不错。
		↑ + ○→○	强斩	大步向前施展出斩击，再将敌人打飞。	最后一击附带斜上方击飞效果。攻击距离、出招速度都非常优秀，但如果未能命中敌人的话，会暴露较大破绽。
	冲刺中	○	突刺	朝敌人发动突刺。命中时，攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立即取消。	对 SHOOT 型角色的魔法攻击有耐性，可用来快速接近 SHOOT 型角色身边输出。
特殊	共通	按下左摇杆	变换阵式	变换为破坏者。	—
HP 攻击	共通	□	绝影	以斩铁剑冲向敌人施展出斩击。	攻击距离长，且横向判定大。非常实用的一项 HP 攻击手段。
			真空波	释放会缓慢追踪对手的剑压。	发动技能的准备动作较大，容易被反击。冲击波的移动速度也不算快，在狭窄的场地中才能发挥出效果。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
HP 攻击	共通	□	雷光斩	于前方落下无数雷击，将敌人打飞。	第 1 段是 BRAVE 攻击，第 2 段是 HP 攻击，实用度高。
			天鸣万雷	于对手所在的位置落下无数雷击（发动中可移动）。	首先给予敌人 BRAVE 伤害，最后一击为 HP 伤害。如果被敌人攻击中断的话，就不会产生 HP 伤害判定。
EX 技能	共通	△	王牌驱散	以华丽的剑技所施展出的乱舞攻击。命中时，会回复自身 HP。	全部命中对手的话可恢复 860HP。

◆破坏者模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	火焰	连续射出会高速移动的火球（强制连击）。	用于牵制对手的技能。
		↑ + ○	中水花	释放会缓慢追踪对手的水球。	同样是牵制系的技能，可配合“火焰”一起使用。
	空中时	○	中劲风	释放会追踪对手的风弹。	风弹命中敌人的话可产生束缚效果。
		↑ + ○	中暴雪	于对手所在的位置制造出具有吸引效果的冰晶块。	不会受到地形以及对手的魔法攻击干扰，束缚住敌人后便于追击。
	冲刺中	○	大雷电	朝对手射出一排闪电。	在“破坏者模式”中出招速度最快，且对空性能好。具有贯穿效果，可对同一方向上多名敌人造成伤害。
特殊	共通	按下左摇杆	变换阵式	变换为攻击者。	—



● **类型** SHOOT

● **简述** 以魔法攻击见长的雅・修特拉，很多技能都带弱化效果，另外 BRAVE 攻击后的破绽可利用其它 BRAVE 攻击立即取消，熟练掌握后就可以实现快节奏的连续攻击（不可使用相同的 BRAVE 攻击取消硬直）。

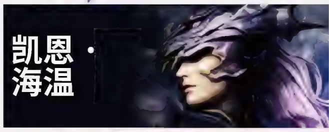
种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○	巨岩	朝对手射出多颗岩石，命中时，于一定时间内会赋予降低移动速度的弱化效果。	弱化效果为 5 秒内移动速度下降 20%。
		↑ + ○	病毒	释放会缓慢追踪对手的魔法弹。命中时，于一定时间内会赋予降低攻击力和防御力的弱化效果。	弱化效果为 15 秒内攻击力和防御力下降 10%。
		↓ + ○	中暴雪	于前方释放巨大的冰柱。接触冰柱后，会制造出于一定时间内无法移动的结冰地板。	对手被击中时 5 秒内无法移动。
	地面冲刺时	○	中巨岩	设置当敌人靠近就会爆炸的陷阱魔法。	出招速度很快，可作为防卫技能使用。
	空中时	○	毁灭	朝对手射出多个魔法弹。	雅・修特拉最容易上手的技能，连打就能造成不错的伤害。但攻击中的破绽较多，如被敌人锁定就要尽快移动回避。
		↑ + ○	劲风	释放会缓慢追踪对手的风弹。命中时，于一定时间内会赋予 BRAVE 逐渐降低的弱化效果。	弱化效果为 10 秒内 BRAVE 减少 200。
		↓ + ○	水灵	射出会高速移动的水球。命中时，于一定时间内会赋予无法移动的弱化效果。	弱化效果为 2 秒内不可移动。
	空中冲刺中	○	中劲风	设置当敌人接近就会弹飞的陷阱魔法。命中时于一定时间内会赋予 BRAVE 逐渐降低的弱化效果。	弱化效果为 10 秒内 BRAVE 减少 200。
HP 攻击	共通	□	神圣	在具有吸引效果的前兆出现后，以自己为中心引发大型爆炸。	自卫用的范围技能，命中敌人会给予 6 秒内无法行动的 DEBUFF。
			生命之矛	射出会高速移动的棒状光矛。命中时，会回复团队成员的 HP（长按可蓄魔）。	小队 HP 回复量为 500，但处于 BREAK 状态时是无法回复的。
			神圣爆裂	设置当敌人接近就会爆炸的陷阱魔法。命中时，于一定时间内会赋予降低移动速度的弱化效果。	弱化效果为 20 秒内移动速度下降 20%。可同时在地面和空中各设置 2 个，狭窄区域内收益会比较好。
			神圣之光	于对手所在的位置制造出吸引敌人且时间较长的前兆后，引爆大型爆炸。	设置后 5 秒才会爆炸，单独使用很难发挥出效果。可以在和同伴打配合时使用，也可以接在“中暴雪”、“神圣”这类会令敌人暂时无法行动的技能后。
EX 技能	共通	△	光波脉冲	以自己为中心，制造出能恢复 HP 和 BRAVE 的空间。只要持续按住按钮，就能维持回复空间。	恢复速度为 0.5 秒上升 75 点。但发动时完全处于无防备状态，需要同伴来吸引敌人的火力。



● **类型** SPEED

● **简述** 当诺克特的 HP 下降至 1500 以后就会发动“召唤幻影剑”，发动时会对各 BRAVE 攻击赋予追击的效果。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	闪袭斩	以单手剑迅速施展出三连斩。	中规中矩的技能，攻击距离和出招速度都不错。
		↑ + ○→○	狂野突刺	举起长枪冲向敌人后，转身再施展出强力突刺。	突进系技能，射程长，可破坏掉 SHOOT 型角色的飞行道具。
		↓ + ○→○	震地猛击	以大剑豪迈地挑斩后，再重击地面。	对空性强，出招快，攻击距离短，切硬直较大。
	地面冲刺中	○	双星飞刃	翻身后，掷出手中的两把短剑。	牵制系技能。
	空中时	○→○→○	疾袭斩	以单手剑迅速施展出三连斩。	效果基本等同于“闪袭斩”。
		↑ + ○→○	恩典刺枪	举起长枪冲向敌人后，再翻身施展出更为强劲的突刺。	效果基本等同于“狂野突刺”。
		↓ + ○	裂地冲击	以大剑于上空高速落下重击敌人，在着地的同时会制造出冲击波。	着地时会吹飞周围的敌人，可用来发动奇袭，亦可破坏召唤核心。
	空中冲刺中	○	翔天猎刃	以 2 把短剑施展出连续攻击。	可对 SPEED 型对手发动偷袭的技能。
HP 攻击	共通	□	变移破解	瞬间移动至掷出的剑所在的位置，再冲上前去将敌人打飞。	必定会将敌人打至版边，且不易被敌人的攻击中断。
			变移流星	瞬间移动至掷往对手上空的长枪所在的位置，再握住武器急速落下。	发动后会解除对手对自己的锁定。
			变移旋风	瞬间移动至掷出的大剑所在的位置，再借着大剑的力道施展出强劲的一击（长按可蓄力）。	威力、范围和射程都很大，命中就可造成不小的伤害，但最终段的破绽也较大。
			变移突袭	朝左摇杆输入的方向掷出短剑再瞬间移动，借着施展出冲刺斩。	无敌时间较长，斩击判定大。
EX 技能	共通	△	变移	掷出武器后，再瞬间移动至武器所在的位置（长按可蓄力、可控制方向）。	“变移”为在计量表绕完 1 圈后，会自动累积使用次数（最多可累积到 3 次）。



凯恩·海温

● **类型** SPEED

● **简述** 既然是龙骑士，自然拥有超乎寻常的机动性。专属 EX 技能“跃击”更是将龙骑士的“跳跃”发挥到了极致。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○	致命突刺	向上挑斩之后斜向劈砍，并接着由背后突刺的连续攻击。	最后一击附带正面击飞效果，纵向判定广，伤害大。
		↑ + ○→○	必杀刺枪	持枪急冲后，将敌人往空中踢飞。	最后一击附带斜上方击飞效果，是地面上的主力接近技能。
		↓ + ○→○	苍穹射手	向上急冲突刺后，将敌人往地面击落。	最后一击附带斜下方击飞效果，对空接近技能。
	地面冲刺中	○	龙卷风	释放会追踪敌人的龙卷风（长按可蓄力）。	蓄力状态下不但纵向攻击判定广，而且附带贯穿效果。
	空中时	○→○→○	震荡疾驰	斜向劈砍后连续突刺，将敌人打飞。	最后一击附带正面击飞效果，纵向判定广，是空中的主力接近技能之一。
		↑ + ○→○	音速冲锋	持枪急冲后，将敌人往地面踢落。	最后一击附带斜下方击飞效果，纵向判定窄，是空中的主力接近技能之一。
		↓ + ○→○	螺旋歼灭	向下俯冲突刺后，将敌人往空中打飞。	最后一击附带斜上方击飞效果，能快速接近地面的敌人。
	空中冲刺中	○	烈暴风	释放会追踪敌人的风弹（长按可蓄力）。	蓄力状态下攻击次数更多。3 次即可破坏掉召唤核心。
HP 攻击	共通	□	永恒之枪	掷出蓄满力量的枪并产生爆炸（长按可蓄力）。	蓄力后射程增加。
			龙牙龙爪	以带有龙之力的枪发动连续攻击。	非常优秀的 HP 攻击技能，基本无缺点。
			征服者	垂直急冲的突刺。处于对手上方时往正下方突刺，而处于对手下方时则往正上方突刺（发动时可移动）。	快速接近对手的手段之一。
			复仇者	高速旋转防御敌人的 BRAVE 攻击后，使出全身力量刺击。	防反系技能，对来自全方位的攻击都可防御。
EX 技能	共通	△（技能计量表转 1 圈）	跃击 I	高高跳起，由上空发动突袭的 BRAVE 攻击。	转 1 圈需要 10 秒。
		△（技能计量表转 2 圈）	跃击 II	高高跳起的同时瞬移至对手上方，由上空发动突袭的 BRAVE 攻击。命中时，会赋予自己在一定时间内增加空中跳跃次数的强化效果。	转 2 圈需要 30 秒。
		△（技能计量表转 3 圈）	跃击 III	高高跳起的同时瞬移至对手上方，由上空发动突袭的 BRAVE 攻击。发动时，会赋予自己在一定时间内增加空中跳跃次数的强化效果。	转 3 圈需要 75 秒。



拉姆札·贝欧鲁夫

● **类型** UNIQUE

● **简述** 拉姆札的专属 EX 技能在计量表全满后可分为提升自身能力的“呐喊”和提升同伴能力的“声援”两种。但基础能力相比起其他角色要弱很多，需要谨慎选择进攻和防守的时机。是强化自己，还是强化队友，要根据战况做出准确判断。

◆一般状态模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	二段斩	向上挑斩后接着横砍的二段斩。	出招速度较快，破绽少。
		↑ + ○→○	身体撞击	以身体冲撞敌人。	出招速度较快，破绽少。
		↓ + ○	掷石	捡起地面的石头朝敌人丢掷（长按可蓄力）。	可牵制对手的行动。
	空中时	○→○	十字斩	垂直劈砍后接着横砍的二段斩。	和地面的“二段斩”效果差不多。
		↑ + ○→○	空中身体撞击	在空中以身体冲撞敌人。	和地面的“身体撞击”效果差不多。
		↓ + ○	最终究极	由对手的头顶落下魔法弹（发动中可移动）。	攻击判定持续时间长，4 发可以破坏召唤核心。
	冲刺中	○	横扫攻击	向对手直冲，横砍一刀。	冲刺中有较大破绽。
HP 攻击	共通	□	三重崩溃	透过战技发动三段斩。命中时，会赋予在一定时间内按顺序降低防御力、攻击力、移动速度的弱化效果。	弱化效果为防御力 ×0.9、攻击力 ×0.9、移动速度 ×0.95，效果持续时间全部为 15 秒。
			地裂斩	释放会追踪对手的冲击波。	射程长，对空性强。
			神圣	于对手的位置引发神圣光芒的爆炸。	攻击范围广，主要用于打断对手的连招。
			尘地螺细饰剑	在自身的周遭发动具有吸引效果的“乱之炎”。	因具有吸引效果，所以在乱战中使用收益更大。
EX 技能	共通	△（计量表非全满时）	凝气	长按蓄力后，自身的专用 EX 技能计量表会缓缓上升。	大约 3 秒可蓄满。
		△（计量表全满时）	呐喊	于一定时间内，大幅强化攻击性能与移动性能。	效果持续时间约为 25 秒。
		△（计量表全满时长按）	声援	于一定时间内，提升伙伴的攻击力、防御力和移动速度。并赋予伙伴逐渐恢复 BRAVE 的强化效果。	效果持续时间为 35 秒，同伴攻击力 ×1.2、防御力 ×1.2、移动速度 ×1.065、BRAVE 增加 315。

◆呐喊状态模式

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○	二段斩	向上挑斩后接着横砍并产生冲击波的二段斩（强制连击）。	即使未命中对手也不影响连段，第 2 段附带冲击波效果。
		↑ + ○→○	身体撞击	以身体冲撞敌人后，紧接着发动较长攻击范围之突刺的连续攻击（强制连击）。	即使未命中对手也不影响连段，第 2 段的射程很长。
		↓ + ○	空气弹	将蓄积于剑中的能量化为空气弹射出（长按可蓄力）。	呐喊模式会变出掷出电气弹的效果，威力也会提升。
	空中时	○→○	十字斩	垂直劈斩后接着横砍并产生冲击波的二段斩（强制连击）。	即使未命中对手也不影响连段，第 2 段附带冲击波效果。
		↑ + ○→○	空中身体撞击	以身体冲撞敌人后，紧接着发动较长攻击范围之突刺的连续攻击（强制连击）。	即使未命中对手也不影响连段，第 2 段的射程很长。
		↓ + ○	最终究极	由对手的头上落下巨大的魔法弹（发动中可移动）。	比起普通状态下，攻击范围与威力进一步提升。
	冲刺中	○	剑闪	向对手直冲，以剑横砍的同时释放冲击波。	冲击波的攻击范围相当优秀。



● **类型** SHOOT

● **简述** 通过抽卡的形式可以发动多种技能，但由于卡片出现完全是随机的，总的来说比较看脸。

种类	操作		招式名	效果	补充说明
BRAVE 攻击	地面时	○→○→○→○	花式切牌	连续射出无数会追踪对手的卡牌（发动中可移动、强制连击）。	威力较低，但攻击范围比较广，可牵制多个对手。
		↑+○	加农球	射出以无数卡牌压缩而成的魔法球。	射程长，判定大，爆发后会持续一段时间，可作为艾斯的主要攻击手段。
		↓+○	漩涡气流	于眼前的地面上制造出带有魔力的卡牌奔流。	防卫系技能，对空性强。
	空中时	○→○→○→○	花式切牌	连续射出无数会追踪对手的卡牌（发动中可移动、强制连击）。	和地面版的效果差不多。
		↑+○	加农镭射	由带有魔力的卡牌中射出数道雷射。	优秀的牵制技能，虽然难以确保命中率，但对对手的行动也能发挥很大的干扰作用。
		↓+○	追迹球	释放会缓慢追踪对手的魔法球。	最多可释放 3 个魔法球，停留时间长且移动速度慢，较慢命中对手，可作为防御技能使用。
	冲刺中	○→○	瞬移卡	投掷卡牌，在瞬间移动至被命中的敌人位置的同时，将敌人打飞。	伤害很高，但如果空振的话就会有很长时间的硬直。
HP 攻击	共通	□	火焰 RF	射出高速飞行的火焰弹（发动中可移动、长按可蓄力）。	蓄力会延长射程，且附带贯通效果。
			暴雪 BOM	以自己为中心，产生冰属性的爆炸（发动中可移动、长按可蓄力）。	蓄力会提升攻击范围，因为是以艾斯自身为中心的全方位判定，无论是从防御角度还是冲入乱战群中，都有好的收益。
			雷电 SHG	向前方大范围射出多道雷电（发动中可移动、长按可蓄力）。	蓄力后横向攻击范围会更广。
			高塔镭射	于敌人的位置产生拥有追踪性能的塔柱型镭射。	范围较窄，但对空性很好，可以灵活应对对手的高低变化。
EX 技能	共通	△	随机翻牌	由红、黑、蓝、黄，四色卡牌中随机抽出一张。最多可持有 4 张牌，抽出第 5 张时，会由最旧的一张开始消失。	—
EX 技能	共通	△	发动卡牌效果	发动手中持有之卡牌所对应的招式。以张数最多颜色的卡牌（张数相同时，以最新抽出的卡牌为准）效果为优先。此外，无论发动哪个招式，手中持有的卡牌皆会全部消失。	—

◆ **卡牌发动效果**

颜色	张数	招式名	说明
红	1 张	爆裂猛攻	射出魔法弹进行攻击。
	2 张	高爆裂猛攻	射出高威力的魔法弹进行攻击。
	3 张	百万爆裂猛攻	于敌人的位置产生强力的爆炸。
黑	1 张	短停顿	释放会缓慢追踪对手的魔法球。命中时，赋予对手极短时间完全停止的弱化效果。
	2 张	长停顿	释放会缓慢追踪对手的魔法球。命中时，赋予对 3 秒完全停止的弱化效果。
	3 张	百万停顿	于敌人的位置产生魔法爆炸。命中时，赋予对手 5 秒完全停止的弱化效果。
蓝	1 张	蓄力	恢复范围内我方同伴的 200HP 和 200BRAVE。
	2 张	高蓄力	恢复范围内我方同伴的 500HP 和 500BRAVE。
	3 张	百万蓄力	恢复范围内我方同伴的 1000HP 和 1000BRAVE。
黄	1 张	增幅	一定时间内微量提升范围内伙伴的攻击力、防御力和移动速度。
	2 张	高增幅	15 秒内提升范围内伙伴的攻击力 ×1.2、防御力 ×1.2 和移动速度 ×1.075。
	3 张	百万增幅	20 秒内大幅提升范围内伙伴的攻击力 ×1.7、防御力 ×1.7 和移动速度 ×1.17。



奖杯列表

类型	名称	说明
白金	超越一切之人	获得所有奖杯。
铜杯	迈向毁灭的世界	通过 5 个故事图板。
铜杯	持续扩张的世界	通过 10 个故事图板。
铜杯	受到考验的世界	通过 15 个故事图板。
铜杯	希望萌芽的世界	通过 20 个故事图板。
铜杯	众神维系的世界	通过 25 个故事图板。
银杯	开启斗争的世界	通过所有故事图板。
银杯	世界的救世主	通过所有召唤兽、次元吞噬者难度 HARD 的战斗。
铜杯	有备无患	获得所有 EX 技能与召唤兽。
银杯	宝物狩猎者	解锁宝物次数累计 100 次。
金杯	珍宝收藏家	解锁宝物次数累计 300 次。
铜杯	勇于挑战者	完成连续战的基本关卡。
铜杯	次元流浪者	完成连续战 GROUP A 的关卡。
铜杯	博士与徒弟	完成连续战 GROUP B 的关卡。
铜杯	三姊弟	完成连续战 GROUP C 的关卡。
铜杯	女神使者	完成连续战 GROUP D 的关卡。
铜杯	幻兽探险队	完成连续战 GROUP E 的关卡。
铜杯	修习武道者	完成连续战中的召唤兽连续战。
铜杯	十样别名	获得 10 个游戏中的称号。
银杯	异名五十款	获得 50 个游戏中的称号。
铜杯	受期待的新星	于连线对战的位阶战中获胜 10 次。
银杯	引发话题的潜力股	于连线对战的位阶战中获胜 100 次。
金杯	斗争的主翼	于连线对战的位阶战中获胜 300 次。
铜杯	战场霸主	于连线对战的位阶战中，独自削减 3 个团队生命并获胜 15 次。
铜杯	完美无缺的英雄	于连线对战的位阶战中，未曾受到 HP 伤害并获胜 30 次。
铜杯	铁壁守护者	于连线对战的位阶战中，进行过 30 次防御敌人攻击 5 次以上的对战。
铜杯	破坏游击队	于连线对战的位阶战中，独自破坏召唤核心的数量累计超过 50 个。
铜杯	OVER KILLER	于连线对战的位阶战中，一击打倒 HP 为 MAX 的敌人累计超过 50 次。
铜杯	光辉之盾	于连线对战的位阶战中使用光之战士，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	猛击之刃	于连线对战的位阶战中使用嘉兰德，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	八全武器	于连线对战的位阶战中使用弗利欧尼尔，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	策谋陷阱	于连线对战的位阶战中使用皇帝，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	歧路逸才	于连线对战的位阶战中使用洋葱剑士，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	宵暗吐息	于连线对战的位阶战中使用暗暗之云，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	光暗成双	于连线对战的位阶战中使用赛希尔，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	天空龙牙	于连线对战的位阶战中使用凯因，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	天魔烈腕	于连线对战的位阶战中使用戈尔贝札，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	多变三星	于连线对战的位阶战中使用巴兹，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	强夺魔手	于连线对战的位阶战中使用艾克斯迪司，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	魔导共鸣	于连线对战的位阶战中使用蒂娜，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	恶逆嘲弄	于连线对战的位阶战中使用凯夫卡，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	重击剑身	于连线对战的位阶战中使用克劳德，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	瞬击刀尖	于连线对战的位阶战中使用赛菲罗斯，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	迅烈剑技	于连线对战的位阶战中使用史克尔，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	美艳魔性	于连线对战的位阶战中使用阿尔提米西亚，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	生命之光	于连线对战的位阶战中使用吉坦，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	死之舞蹈	于连线对战的位阶战中使用库贾，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	跃动俊足	于连线对战的位阶战中使用提达，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	迫动豪腕	于连线对战的位阶战中使用杰克特，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	降魔哄笑	于连线对战的位阶战中使用香托托，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	双击攻手	于连线对战的位阶战中使用梵恩，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	蔷薇剑光	于连线对战的位阶战中使用雷光，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	究魔硕学	于连线对战的位阶战中使用雅・修朵拉，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	神速掷剑	于连线对战的位阶战中使用诺克提斯，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	鼓舞咆啸	于连线对战的位阶战中使用拉姆札，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。
铜杯	预言卡牌	于连线对战的位阶战中使用艾斯，并在战绩中获得 SS 累计超过 3 次。



▶前言

恶搞题材的漫画想要做成一本正经的动作游戏果然还是太难了，本作人物要素与其他漫改类作品比较起来都要少上许多。本攻略叫着重为各位说明一下本作较为杂乱的系统部分，流程方面场景都设计得相当简陋，没有太多可以探索的要素。

PS4	PSV	
银魂乱舞	BNEI	
银魂乱舞	动作	中文版
2018年1月18日	本地1人	无对应周边
售价为479港币		

■游戏对应版本 1.02

文 六等星　美编 雷普利

说明画面

1：玩家生命值
2：援助技能
3：觉醒槽 / 乱舞槽
4：特殊技能槽
5：任务目标
6：锁定目标
7：BOSS 生命值
8：地图
9：击杀 / 连击统计



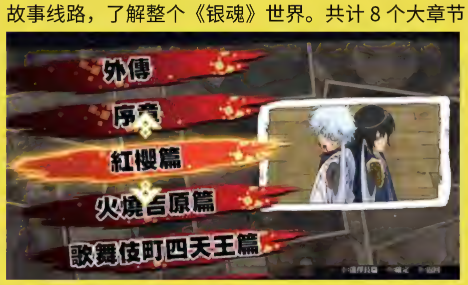
系统说明

游|戏|模|式

本作分为三种游戏模式，分别是“长篇追忆乱舞”、“长篇自由乱舞”、“歌舞伎町巅峰乱舞”，通俗一点来说就是剧情模式、自由模式和挑战模式。（紧扣标题的方式太过生硬了吧）

▶长篇追忆乱舞——

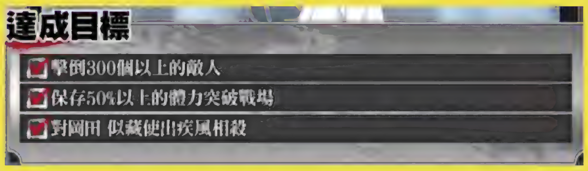
本模式为游戏的基本模式，将通过《银魂》漫画的主线长篇故事线路，了解整个《银魂》世界。共计 8 个大章节，每个大章节中分为“冒险”与“战斗”两个部分，玩家主要体验的部分为“战斗”关卡。



©HIDEAKI SORACHI/SHUEISHA, TV TOKYO, DENTSU, BNP, ANIPLEX©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

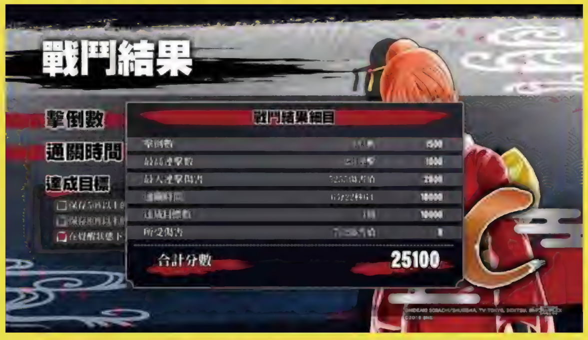
长篇追忆乱舞

●关卡目标



每个关卡都会有3个额外目标，属于关卡的挑战任务。完成的情况下会在关卡结算时给予奖励，全部完成共计30000分。除此外剧情模式中完成某一篇章的全部战斗关卡目标，可以额外解锁“长篇结局”。长篇结局中可以浏览到章节事件结束后的结局剧情。

●关卡评价



关卡评价主要由分数构成并进行分级，其中奖杯要求的S级为总分100000。前面三个项目一般可获取10000分左右，而比较容易获得的为“通关时间”和“达成目标数“，分别可以获得50000和30000分(每个目标10000分)，而最后的伤害分数=20000-23×所受伤害，因此想要得到S评价并不会太过困难。

●外传

每完成一个大篇章便会解锁一个外传任务，完成所有的外传任务后还会增加一个额外的任务。外传任务大部分就是剧情篇章中另一名角色的剧情内容。



▶长篇自由乱舞

该模式玩家可以自由的使用角色完成剧情关卡，并且可以自定义难度。需要注意这个模式的评价以及目标与追忆乱舞相互独立，并和奖杯没有任何关系，无需在此模式浪费太多时间。



▶歌舞伎町巅峰乱舞



本模式需要通关游戏才能解锁。玩家需要在江户的大地图上与其他角色争夺12颗宝玉，凑齐全部宝玉后可以实现玩家的一个愿望(也就能得到一个奖杯而已)，需要通过四轮战斗来赢得最终的胜利。

战斗分为主要对手(蓝色)和特殊事件(红色)，每消灭一名主要对手就能推进一轮战斗，而特殊事件分为5种，完成都可以获得相当丰厚的奖励。

捣乱：强敌现身捣乱。

汇合：敌方增援部队抵达，试图与敌方角色汇合。

敌袭：敌方角色亲自或者派遣其他角色攻击玩家。

突发：打倒的强敌再度现身。

宝藏：可以获得珍惜道具的杂兵战。

成|长|系|统

等级提升



角色每升一级可以获得3点CP，通过将CP分配在“心”、“技”、“体”来提升人物的属性。

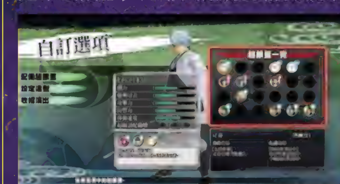
“心”可以提升玩家的觉醒槽，分别升至15点和30点时分别可以解锁一个“超银蛋”的配备。

“技”能提升玩家的攻击力，提升至5点、15点和30点时分别可以一个招式技能。

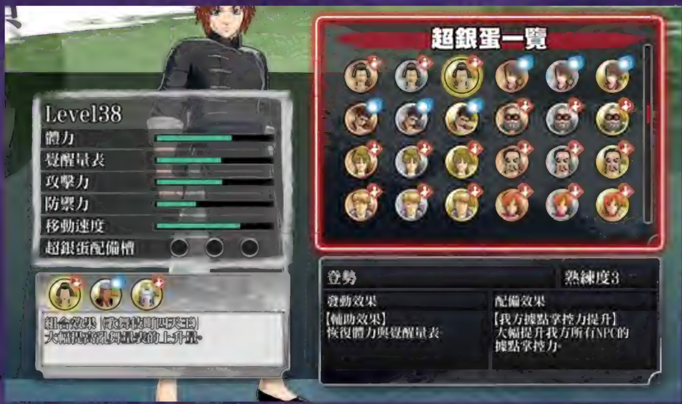
“体”只对应生命值和防御力的提升。

超银蛋

玩过《海贼无双》系列的玩家肯定不会陌生，无非只是将此前的硬币改成了现在的银蛋。玩家可以自由的装备最多3枚银蛋，每一枚银蛋都有自己独特的被动效果和主动效果，使用主动效果后银蛋会进入冷却时间，每枚银蛋的冷却时间都相互独立。



此外三枚相关联的银蛋组合在一起还可以触发组合效果。



组合名称	组合银蛋	组合效果
万事通	坂田银时/神乐/新八/定春	每击倒200个敌人后启动银拉霸
真选组	土方十四郎/近藤勋/冲田总悟/斋藤终/山崎退	每击倒100个敌人后，恢复特殊计量表
攘夷四天王	坂田银时/桂小太郎/高杉晋助/坂本辰马	展区内首次觉醒时，乱舞量表上升到最大值
快援队贸易股份公司	坂本辰马/陆奥	小幅提高凌空攻击给予的伤害值
攘夷浪士搭配	桂小太郎/伊丽莎白	小幅提高给幕府军的伤害值
吉原桃源乡	月咏/日轮/晴太	觉醒中持续恢复体力
结野众	外道丸/结野克莉丝蒂	提高稀有超银蛋掉落率
鬼兵队	高杉晋助/来岛又子/武市变平太/河上万齐	受敌人攻击后不被仰翻，但所受伤害值2倍计算
见回组	今井信女/佐佐木异三郎	每击倒100个敌人后，恢复觉醒量表
夜兔一族	神乐/神威/阿伏兔/陆奥/江华/星海坊主	大幅降低所受伤害值
决战烙阳	神乐/神威/星海坊主	濒死状态时，持续大幅恢复觉醒量表
吉祥物搭档	定春/伊丽莎白	大幅提高击倒敌人后得到的经验值
登势小酒馆	凯瑟琳/小玉/登势	取得恢复道具时，大幅提高恢复量
志村姐弟	新八/志村妙	提升觉醒时的攻击力
天人	哈达王子/赛卤/佛利渣/长谷川泰三（四选二）	依据击倒数提升攻击力
黏答答珠	哈达王子/赛卤/佛利渣	濒死状态时，持续大幅恢复觉醒及特殊计量表
宇宙最强夫妇	江华/星海坊主	疾风中维持无敌状态
松下私塾	坂田银时/桂小太郎/高杉晋助	每击倒100个敌人后，大幅增加经验值
歌舞伎町四天王	登势/西乡特盛/泥水次郎长/华佗	大幅提高乱舞量表的上升量。
德川家	德川茂茂/德川定定/德川喜喜/微微公主/六转武藏	大幅提高专用技给予的伤害值
天照院奈落	胧/虚	濒死状态时，提升攻击力和防御力

战|斗|系|统

战斗动作



本作与其他无双作品的C技出招方式不同，仅区分轻攻击与重攻击，轻重之间可以随意出招，许多人物都可以保持无限连招的状态。

保持连招的状态下，人物的头像会燃起红色的火焰，此时玩家会进入连招BUFF状态中。当玩家学会了专用技（长按□或△键）后，连招状态下使出专用技会施展出特殊的连招收招，此时专用技的伤害与范围都会大幅度的提高，并会有镜头特写，收招后连招BUFF会消失。

疾风

按下〇键可以朝前方发动突刺动作，疾风没有任何伤害，只能对敌人造成较大的硬直并将其撞开。在战斗中可以在任何时机发动疾风，但是疾风不能连续释放。改动作的主要目的还是快速接近被你击飞的敌人，用来赶路或是躲避效果很差，因为疾风后移动硬直时间很长，只适合于连招。



特殊技

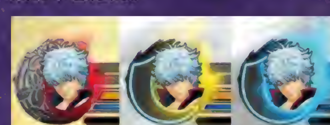
当角色的”技“属性升至30时可以学会特殊技，按下L1+任意攻击键即可发动，每名角色的技能都不相同，并且充能的方式也大不一样。

1 **移动**时持续上升
2 **临空**时持续上升
3 **击飞敌人**时上升
4 随着**连击数**上升
5 **造成伤害**时上升

觉醒乱舞



战斗时造成伤害以及受到伤害可以累积人物头像左边的觉醒量表，觉醒量表满后按下R2键可以发动觉醒状态。觉醒状态下连招收招不会使连招BUFF消失，并且可以继续累计出黄色或者蓝色的连击BUFF。在觉醒状态下头像左边的乱舞量表满后再按下R2键既能发动威力强大的觉醒乱舞（无双技），并且根据连招BUFF的颜色，觉醒乱舞还会有特殊的出招演出，演出的语音和图片可以在作战菜单中自定义。



疾风相杀与特殊收招



在与BOSS交战时，当BOSS的生命值低于50%时一定几率会出现特殊的QTE操作，操作成功后便会出现疾风相杀的动画，并对敌人造成伤害。在长篇追忆乱舞模式下，特定关卡与BOSS对战时，如使用觉醒乱舞击杀BOSS，便会进入特别的演出动画，这也是本作隐藏收集要素之一。



特殊收招列表

关卡	BOSS
红缨篇2-2	冈田似藏
火烧吉原篇3-4	阿伏兔
火烧吉原篇4-4	凤仙
歌舞伎町四天王篇3-3	西乡特盛
荆棘恶童篇2-2	佐佐木异三郎
一国倾城篇3-2	胧
将军暗杀篇2-2	高杉晋助
再会了真选组篇2-1-2	佐佐木异三郎
再会了真选组篇2-2-2	信女
再会了真选组篇4-2	胧
决战烙阳篇2-2	马董
决战烙阳篇3-3	神威
决战烙阳篇4-2	神威
外传火烧吉原篇	凤仙
外传荆棘恶童篇	信女
外传将军暗杀篇二	胧
外传决战烙阳篇	胧

防御与弹反

按住L1键可以防御正面的攻击，但不能防御侧边与后面。在敌人攻击的瞬间使出防御可以进行弹反，使敌人陷入眩晕，但说实话本作僵硬的手感，弹反基本只能看运气。此外BOSS级别的敌人同样会对玩家使用弹反，不过概率很低。



银拉霸

作战时偶尔顶部会出现一些奖励条件，当玩家满足上述条件时便会触发类似老虎机的银拉霸系统，将会从十几种有益BUFF中选择一项奖励玩家。

此外战场上破坏道具也可以获得触发银拉霸系统的招财箱，但需要注意在顶部出现了条件后再捡取招财箱没有任何用处。



超银蛋收集说明

本作最为主要的收集品就是超银蛋，由于游戏制作不够严谨，许多触发获得条件存在误差与BUG，好在歌舞伎町巅峰乱舞中可以获得所有的超银蛋，只是需要耗费许多时间，因此在剧情模式下玩家要尽量获得足够多可以固定得到的超银蛋，来节约时间。

首先每个关卡都包含一个特别超银蛋，这个银蛋隐藏在特殊样式的黑色宝箱中，超银蛋呈现绿色并且不会变化，而其余银蛋通过关卡中精英敌人概率掉落获得。需要注意的情况就是特殊银蛋的黑色宝箱存在许多变数，每一个关卡都不大相同。

剧情关卡宝箱情况

情况1： 黑色宝箱获得后不再重复出现

情况2： 黑色宝箱获得后再次进入关卡为空宝箱

以上两种情况较为常见，并且对玩家没有任何影响，故无需太过注意，虽然空宝箱的设定非常奇怪。

情况3： 黑色宝箱仅在自由乱舞模式中出现

剧情中有许多关卡是会强制结束战斗，这些场景中往往无法找到黑色宝箱。而在自由乱舞模式下，玩家可以看到这些黑色宝箱，除此外还会有很多额外的普通宝箱，普通宝箱获得的超银蛋也是固定的。

情况4： 黑色宝箱获得后变成了普通宝箱

黑色宝箱变成普通宝箱后，里面的超银蛋会发生改变，重复挑战关卡时不要忘记去之前黑色宝箱的位置看看。

歌舞伎町巅峰乱舞超银蛋

一般而言通过全部的剧情模式后收集的超银蛋约为1/3，而剩下的这些就需要通过歌舞伎町巅峰乱舞的宝藏关卡来完成了，宝藏关卡可以稳定获得一个玩家没有的超银蛋，在获得了全部的超银蛋后宝藏关卡便不会有超银蛋奖励。

快捷的方法就是进入歌舞伎町巅峰乱舞刷新第一关，如果地图上未出现宝藏关卡便退出再进入，直到刷出宝藏关卡，几率还是非常可观的，就是整个流程非常枯燥。

超银蛋掉落规律

剧情关卡中超银蛋掉落的一般就是与当前剧情相符合的人物，而黑色宝箱中则能得到银色或者金色的超银蛋，精英敌人掉落一般都为铜色或者配角的超银蛋。例如真选组的章节掉落的肯定都是真选组相关的人物，而神乐对战神威时，掉落的都和夜兔相关。

在歌舞伎町巅峰乱舞中，除了随机给予超银蛋的宝藏关卡外，其余的关卡都能获得与BOSS对应的金色超银蛋，玩家在歌舞伎町巅峰乱舞中也务必好好探索一下地图。

而部分人物通过关卡时商店中还可以购买一些铜银蛋，不要错过了。

剧情关卡宝箱分布图

注：如未在剧情模式中看到宝箱，请前往自由模式中获取。

▶红缨篇

●太阳照旧升起

-击倒300个以上的敌人
-保存50%以上的体力突破战场
-对冈田似藏使出疾风相杀

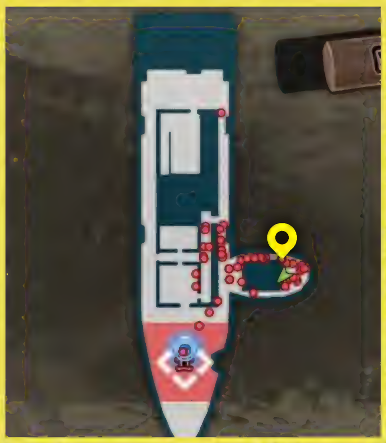
黑色宝箱	甲板东北角



●黑夜中的虫子总往光亮处聚集

-击倒700个以上的敌人
-击倒1000个以上的敌人
-觉醒乱舞发动1次以上

黑色宝箱	副甲板处



▶火烧吉原篇

●野兽用四脚支撑，男人则靠两脚、骨气与荣耀站立

-击倒1000个以上的敌人
-保存80%以上的体力突破战场
-掌控所有据点

黑色宝箱	二层东南角
普通宝箱	二层西北角



●人生就是一连串的选择

-保存50%以上的体力突破战场
-保存80%以上的体力突破战场
-在觉醒状态下突破战场

黑色宝箱	房屋的角落中
普通宝箱	二层西北角



●不要相信枕边故事

-保存80%以上的体力突破战场
-用觉醒乱舞给凤先最后一击
-在百华全灭前突破战场

黑色宝箱	第二战战场另一侧的雕像背后
普通宝箱	第一战场景东南角



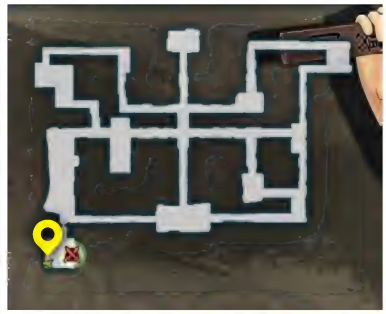
火烧吉原篇

▶歌舞伎町四大王篇

●会大闹墓地的不只有鬼而已

-2分钟内突破战场
-保存80%以上的体力突破战场
-达成50连击
泥水次郎长残血后强制战败，并因此本关的银蛋获取为自由乱舞限定。

黑色宝箱	场景北方



●侠义的枷锁

-15分钟内突破战场
-用觉醒乱舞给西乡特盛最后一击
第二场战斗胜利才能完成目标
-让歌舞伎町的居民挺身而出

黑色宝箱	场景北方
普通宝箱	西侧广场



●钢铁街道

-击倒1000个以上的敌人
-在觉醒状态下突破战场
最后一波仅有队长敌人的战斗中开启觉醒直到敌人全灭即可。
-新八与神乐不脱离战场

普通宝箱	二楼西侧
黑色宝箱	二楼找到钥匙后，西北角的房间内



荆棘恶童篇

●荆棘恶童和玫瑰恶童

-12分钟内突破战场
-发动觉醒
-用觉醒乱舞给佐佐木异三郎最后一击

黑色宝箱	击败佐佐木异三郎后，场景的东北角
普通宝箱	楼顶东侧



国倾城篇

●五根手指

-保存80%以上的体力突破战场
-达成200连击
-新八的奇袭作战成功

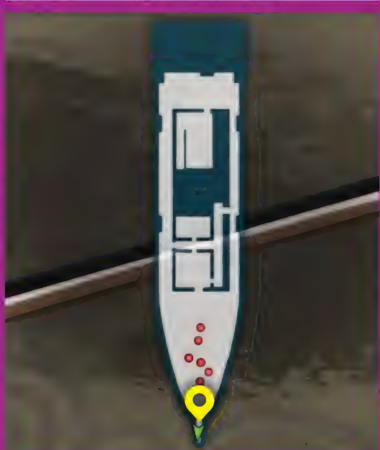
黑色宝箱	触发据点后，庭院房屋的背面
普通宝箱	内廷大门东侧



●遵守承诺

-保存80%以上的体力突破战场
-10分钟内突破战场
-用觉醒乱舞给胧最后一击

黑色宝箱	出生点背后便能看到



将军暗杀篇

●忍者之魂

-击倒500个以上的敌人
-用觉醒乱舞击倒10个以上的夜兔
-用觉醒乱舞给高杉晋助最后一击

普通宝箱	下楼梯后左边的悬崖边
黑色宝箱	消灭夜兔小队长的区域



●保护万事的人们

-对神威使出疾风相杀
-击倒500个以上的敌人
-保存80%以上的体力突破战场

普通宝箱	与神威对战完后，杂兵战场景中间
黑色宝箱	消灭第一波杂兵后，场景中便会刷新出来



再会了真选组篇

●野狗

-保存80%以上的体力突破战场
-对佐佐木异三郎使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给佐佐木异三郎最后一击

普通宝箱	海岸前空地 三，北边海边前的区域，2个
黑色宝箱	海岸前空地 三门口正对面的空地内



●没能传出去的简讯

-保存80%以上的体力突破战场
-对今井信女使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给今井信女最后一击

黑色宝箱	场景的一角

再会了真选组篇



●信女

-保存80%以上的体力突破战场
-对胧使出疾风相杀
第二次登场时半血时可以触发
-掌控所有据点
第一次击败胧后不要消灭其他奈落才能占领

黑色宝箱	场景东边的树林



●罪

-保存80%以上的体力突破战场
-击倒1000个以上的敌人
-用觉醒乱舞给胧最后一击

黑色宝箱	地图最北侧海边
普通宝箱	海岸前空地 三



●武士之歌

-保存90%以上的体力突破战场
-对马董使出疾风相杀
第二次登场半血时可以触发
-用觉醒乱舞给马董最后一击

黑色宝箱	初始三个据点的左边据点下层，楼梯背后



●十年

-保存90%以上的体力突破战场
-对神威使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给神威最后一击

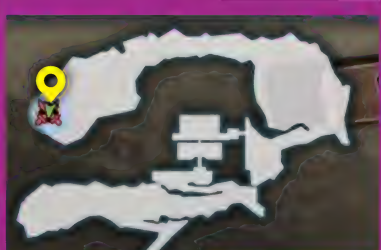
黑色宝箱	下山坡，烙阳市的路口便能看到
普通宝箱	下山坡中途



●兄妹

-保存90%以上的体力突破战场
-对神威使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给神威最后一击

黑色宝箱	场景正前方



●红缨篇

-击倒1000个以上的敌人
-觉醒乱舞发动3次以上
-1个人打倒所有传令兵

黑色宝箱	最上层的入口处
普通宝箱	出生点背后便能看到



●火烧吉原篇

-对凤仙使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给凤仙最后一击
-3分钟内突破战场

黑色宝箱	战斗场景左侧



●歌舞伎町四天王篇

-10分钟内突破战场
-发动觉醒
-达成300连击

普通宝箱	寻找牢房时，左上角的房间中
黑色宝箱	第二次下楼梯时拐角处



●荆棘恶童篇

-保存80%以上的体力突破战场
-达成300连击
-用觉醒乱舞给今井信女最后一击

黑色宝箱	第一次与信女作战之后房间的出口



●一国倾城篇

-保存80%以上的体力突破战场
-发动觉醒
-阻止所有朝银时而去的敌方援军

普通宝箱	银时所在场景左侧的场景，房屋背后
黑色宝箱	地图最南侧



●将军暗杀篇

-击倒200个以上的敌人
-发动觉醒
-保存80%以上的体力突破战场

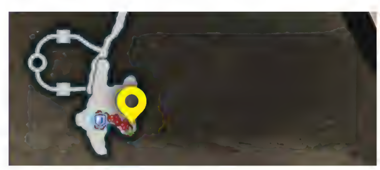
普通宝箱	第二段楼梯下方旁
黑色宝箱	上楼梯通过栈道后出口左手边



●将军暗杀篇其二

-保存80%以上的体力突破战场
-对胧使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给胧最后一击

黑色宝箱	出生场景的东南角



外传

●再会了真选组

-保存80%以上的体力突破战场
-达成500连击
-对佐佐木异三郎使出疾风相杀

普通宝箱	东边的树林
黑色宝箱	港口



●决战烙阳篇

-保存90%以上的体力突破战场
-对胧使出疾风相杀
-用觉醒乱舞给胧最后一击

黑色宝箱	出生点右边的悬崖边





难点奖杯指南

人类比大家所想的还要自由

只需要 30 点 CP，也就是 10 级即可解锁一名角色的全部招式。快速升级有两种方法，都可以在数分钟内快速提升到 20 级以上。

方法一是在自由乱舞模式下选择需要升级的人物，选择火烧吉原篇第四章第二训，将难度设置成 +10。玩家进入后只需要拉开一定距离，按住防御等待 1 分 30 秒即可结束任务并获得大量经验。

方法二是进入歌舞伎町巅峰乱舞模式，选择最强难度，然后反复刷出宝藏关卡后进入。里面的敌人虽然是最高难度，但只不过是几名没有攻击欲望的杂兵，胜利非常简单。除了大量经验值外该方法还可以顺带刷取到超银蛋。



想阻止我的霸者之道就来啊！

5000 连击看似非常困难，但利用特典赠送的阿姆斯特朗回旋炮配合冲田总悟的△键专用技就可以轻松的在人群中完成连击。等级太高的玩家可以适当调高难度或者使用哈达王子的超银蛋（攻击伤害为 1）。

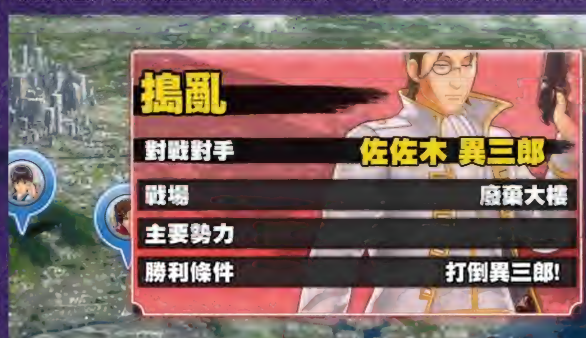


没多大用处的男人

在歌舞伎町巅峰乱舞模式的宝藏关卡中，会有大量藏有银拉霸的木箱，获得奖杯非常轻松。

学会了要把喜欢的东西留到最后是吗

捣乱头目指的是歌舞伎町巅峰乱舞模式下，红色的剧情 BOSS 而非可控角色，任务会显示捣乱。捣乱的 BOSS 不会因为完成关卡而消失，等待最终关时将捣乱的 BOSS 消灭即可。而击败所有捣乱 BOSS 的奖杯进度，可以在主菜单的银魂活动留影-记录-歌舞伎町巅峰乱舞 3 中看到。



凭你的剑不可能碰到我

无伤完成一关，推荐自由模式中，歌舞伎町四天王篇的第一场战斗。使用外道丸（觉醒）、吉田松阳（无敌）、陆奥（恢复觉醒加伤害）的超银蛋组合可以轻松完成。



分级制度算哪根葱 我就是赛卤……喝啊啊啊啊！！

银拉霸低几率会碰到“？”使屏幕打上马赛克，或者碰到“15”变身成赛卤。超银蛋带上小玉的话可以提高银拉霸的触发次数，基本上在白金前就可以完成这两个奖杯。

奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	守护万事的人们	取得本作所有奖杯
金杯	白夜叉	取得长篇追忆乱舞内全剧情S评价
金杯	人类比大家所想的还要自由	让所有角色皆能使用全部招式
金杯	一定要再回来这里	收集所有的超银蛋
银杯	为了它我什麼都愿意做喔	完成长篇追忆乱舞内所有达成目标
银证	触发死兆就在劫难逃了	见证过长篇追忆乱舞内所有特殊收招
银杯	第一徒弟	任一角色成长到最大极限
银杯	成为名符其实的大人了嘛	可使用全部角色
银杯	钢铁街道	所有角色皆通过歌舞伎町巅峰乱舞
银杯	偶尔来聊点往事吧	银魂活动留影收集齐全
铜杯	怪物之子	通过序章
铜杯	宇宙第一蠢的武士啦浑蛋——！！	通过红樱篇
铜杯	这世界没有不破晓的夜晚	通过火烧吉原篇
铜杯	臭老头，戒菸吧你	通过歌舞伎町四天王篇
铜杯	可别以为……能轻易穿过这片荆棘	通过荆棘恶童篇
铜杯	倾城，前来灭国	通过一国倾城篇
铜杯	再见了，我的好哥儿们……	通过将军暗杀篇
铜杯	战斗啊啊啊真选组——！！！	通过再会了真选组篇
铜杯	恢复成……我的家人吧	通过决战烙阳篇
铜杯	武士之国	通过外传
铜杯	留意死兆	在长篇追忆乱舞内发动特殊收招
铜杯	不要太小看地球的警察喔	长篇追忆乱舞的达成目标完成30个以上
铜杯	羁绊的形式因人而异	发动超银蛋的组合效果
铜杯	……你果然，很强啊……	首次发动疾风相杀
铜杯	龟～派～气～功～～！！	首次使用特殊技
铜杯	你们所有人由我来肃清	1次觉醒内打倒100人以上
铜杯	这里就是你们全体的斩首台	1场战斗中达到1000斩
铜杯	碍事的人会被我杀掉喔	1场战斗中达到1500斩
铜杯	开车撞人还需要驾照吗	1场战斗中达到2000连击
铜杯	想阻止我的霸者之道就来啊！	1场战斗中达到5000连击
铜杯	小钢珠喷射！	1场战斗中启动3次银拉霸
铜杯	没多大用处的男人	1场战斗中启动5次银拉霸
铜杯	超强必杀技的指令太难了用不出来	1场战斗中发动5次觉醒乱舞
铜杯	额头上这颗眼睛看得一清二楚	1场战斗中成功反弹攻击10次
铜杯	红豆面包红豆面包红豆面包红豆面包	1场战斗中取得5个以上“红豆面包”
铜杯	我只想破坏……这个腐烂的世界	打倒敌人数累计超过1万人
铜杯	小心我真的去颠覆这个国家	打倒敌人数累计超过10万人
铜杯	墙壁还剩几道？	觉醒所打倒敌人数累计5000人以上
铜杯	我们肉脚流的挥剑练习可会杀死人喔	觉醒乱舞所打倒敌人数累计1000人以上
铜杯	不法地带里全聚集些瞎起哄的家伙	首次通过歌舞伎町巅峰乱舞
铜杯	学会了要把喜欢的东西留到最后是吗	歌舞伎町巅峰乱舞内出来捣乱的头目留到最後再打倒
铜杯	昨天的敌人到了今天还是敌人	歌舞伎町巅峰乱舞内出来捣乱的头目全部打倒
铜杯	凭你的剑不可能碰到我	战斗中毫发无伤地取得胜利
铜杯	分级制度算哪根葱	马赛克状态下打倒50个敌人
铜杯	将军啊啊啊啊啊！！	取得「德川茂茂」的超银蛋
铜杯	我就是赛卤……喝啊啊啊啊！！	变身赛卤的状态下打倒100个敌人
铜杯	大家……看起来都是鸡冠头抢匪！	小钢珠累计获得300万颗以上
铜杯	欢迎来到松下村垫	阅读完银魂活动留影内的所有游戏说明
铜杯	背後就交给你了	收集100个超银蛋
铜杯	闭嘴，换造型而已	获得所有造型





自从公布以来便一直大受瞩目的“《怪物猎人》系列”正统续作《世界》，如今终于狩猎解禁！本作相较系列前作改动了不少要素，为方便新老猎人迅速上手，本期特快为各位读者介绍调查据点的设施以及早期地图的游戏方式，至于武器的招式则可以参考本期附赠的别册，为进入全新的狩猎世界做好准备，详尽的攻略透解请等待下一期内容！因为时间原因，文章中的部分配图只能以日文截图代替，请各位读者谅解。

文 果汁 美编 Juxi

对应游戏版本：1.02

怪物猎人 世界		Capcom	
モンスタ - ハンタ - ワ - ルド		动作	中文版
2018 年 1 月 26 日	人数本地 1 人、在线 1 ~ 4 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

PS4 XOne

MONSTER HUNTER WORLD
モンスターハンター：ワールド

操作方式

注：此为 PS4 版的操作方式，武器的招式请参考别册。

按键	功能（收刀状态 / 拔出武器状态）
左摇杆	移动
L3	冲刺（移动中）
右摇杆	视角操作
R3	锁定目标
○	采集、剥取、调查 / 特殊攻击
□	使用道具 / 收起武器
△	拔出武器 / 普通攻击（上弹或填充瓶子）
×	蹲下、回避（移动中）
R1	冲刺（移动中）/ 收起武器
R2	拔出武器 / 特殊动作（射击）
L1	重置视角、开启各项快捷栏（长按）
L2	投射器瞄准（长按）/ 显示准星（长按）
L1+ 右摇杆	选择、使用快捷栏物品
L1+ 方向键	切换快捷栏
L1+ □或○	道具选择
L1+ △或 ×	选择弹药或弓箭瓶

调查据点设施介绍！

调查据点是本作中猎人的基地，所有准备行动都可以在据点内完成。据点总共分为 4 层，下文介绍各层设施的功能。

1F · 流通区域

本作的商店，初期只能购买一些基础道具，但随着流程推进，更多方便道具也会解锁。在研究基地里也有物资补给所存在。



©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED.

调查资源管理所

流程解禁的设施，也是本作的一个新设施。管理所基本以调查任务为主，完成管理所提供的调查目标后便能获得相应的奖励。管理所的任务可以在主菜单进行确认。

登录奖金：登录委托清单，管理所提供的委托清单需要在此项进行登录，不然即使玩家完成委托，也不算完成任务。完成这些委托后能获得调查点数与铠玉等奖励。

管理调查任务：登录调查任务，勾选目标任务后，便可以在任务板上选择“调查”一项接任务。调查任务的类型为狩猎或捕获怪物，但这些任务需要玩家在地图里探索时发现调查报告后才能生成。一般来说只要调查怪物留下的痕迹就能获得调查报告。调查任务最大的益处便是与一般任务相比，怪物血量普遍偏低，并且有额外报酬，是刷素材的最佳选择，只是调查任务都有次数限制。

达成交货委托：类似前作的纳品委托，与据点里带感叹号的 NPC 对话所产生的交货任务统一在此项管理，一旦满足交货的要求，便选择此项进行报告。



生态研究所

同样是本作的新设施，顾名思义，此处是研究怪物生态的设施。玩家在地图中调查怪物的痕迹或是讨伐怪物时，都会增加该怪物的点数，点数提升到一定程度后该怪物的研究等级便会提升，此时就要前来生态研究所进行报告。怪物的研究等级越高，解禁的情报也就越多。研究等级提升后，玩家便可在怪物图鉴一项查看到怪物的生态情报、肉质与耐性以及各个部位可获得的报酬，对狩猎来说非常方便。

除了研究等级外，各怪物还有一个导引等级，导引等级随着讨伐次数提升。导引等级越高，导虫搜索怪物的性能也就越高，可以不需要先找痕迹便能直接带领玩家去找目标了。



植生研究所

与系列前作的素材增殖设施类似。主线流程中完成飞雷龙讨伐任务后解锁。玩家可以在此处委托所长增殖所需的素材，例如怪力之种、蜂蜜等实用素材，委托后需要完成一次任务才能增殖素材。玩家也可以选择消耗调查点数，使用肥料提高增殖的效率，不同的素材对应不同的肥料，都会在界面上说明。

能够增殖的素材会随着流程推进增加，也有些素材需要完成相应的自由任务才能增殖。

小屋

和系列前作相同，在小屋里调查道具箱可以执行更换道具、调合、贩卖道具、变更装备、贩卖装备、进行发型调整等操作（防具变色需要推动主线流程才会解锁）。与负责房间服务的管家对话，可以管理随从探险队、前往训练区域、设置环境生物以及搬家。

设置环境生物与搬家算是新要素，环境生物是指地图里出现的一些小动物，玩家可以使用捕获网捕捉它们，然后设置在小屋里当宠物或是用于观赏。搬家是推进主线流程才会解禁的选项，可从一开始的二等小屋搬到 3F 的一等小屋，一等小屋不仅更漂亮，还有一个大水槽供玩家放置更多的环境生物。待主线进行到第二次熔山龙击退作战时，玩家还能搬家到特等小屋！



▲特等小屋里有猫猫音乐家给玩家演奏音乐，还能放数量众多的环境生物！

神秘炼金



随流程推进解禁的设施。本作的炼金与护石无关，更改为了炼成道具。简单来说就是调合的代替品，当玩家用于调合道具的素材不够时，便可以在此处选择炼金，让素材选择更加自由。除了道具以外，像怪物的逆鳞这类珍贵素材也可以通过炼金获得，但是所需的素材要求也比较苛刻。



▲选择想要炼成的道具，然后选择素材。每种素材都有自己的炼金值，让炼金值积累到炼成道具所需的炼金值后便能进行道具炼金了。要注意的是，炼金时随机素材会有炼金值的加成，这些素材的炼金值显示为绿色的数字，选择这些素材会更有效率。



▶设施升级后，还能炼成装饰品！本作的装饰品与防具同样，一个珠子自带一个完整的技能。

交易船

随流程推进解禁的设施。交易船相当于贩卖珍稀商品的道具店，并且是使用调查点数进行交易，购买形式是直接购买一组道具。但与普通道具店不同，交易船是不定期来访的设施，每一次停留会逗留 3 次任务（包含探索）的时间，出港后需要经过 4～6 次任务的时间才会再次回港。因为会贩卖一些珍稀素材与道具，推荐猎人在每次交易船回港的时候都来逛一逛，还可以选择“进货需求”一项，调整交易船下次回港带来的商品类型。



2F · 工房区域



加工屋

猎人们最常光顾的地方，是利用怪物素材以及矿石等素材生产、强化装备的设施。本作中武器的强化可以直接查看派生路线图，玩家可以清晰地看到武器的强化派生路线。但是强化武器所需的素材依然是需要玩家获得一次才能显示，不会直接列出。此外，武器强化还追加了返回的功能，返回指武器可以退化到上一个强化阶段，并返还强化用的素材，这也是为了方便改变派生武器而追加的功能。



◀生产装备除了武器与防具外，护石也可以直接生产，不需要猎人们再当“矿工”了。不过流程初期护石一项还不会出现，需要推进流程进展才能解锁。护石与武器防具相同，可利用素材进行强化。

武器店

买卖武器防具的店铺。本作大多数武器都是强化派生而来，因此利用武器店购买基础武器的次数会增多。

3F · 用餐地区

系列经典吃“猫饭”的场所，与料理长对话就能选择不同的猫饭食用。食用猫饭不仅能增加能力值，还可发动相应的技能。本作中的猫饭可以在食用十分钟后在营地内再次食用，这代表出任务前忘记吃猫饭、任务途中力尽后依然有机会得到猫饭的 Buff 效果。在猫饭的选择上，除了可以与前作一样自由选择食材外，本作还新增了“定食”的选项，玩家可以直接查看各个定食的效果以及发动技能，然后选择食用哪种所需定食。



增加食材的方式有两种，一是采集地图内的特产品，二是接受料理长等 NPC 交予的自由任务。每种食材都有其所属的技能系统，不同的搭配能触发不同的猫饭技能。

4F · 集会区域

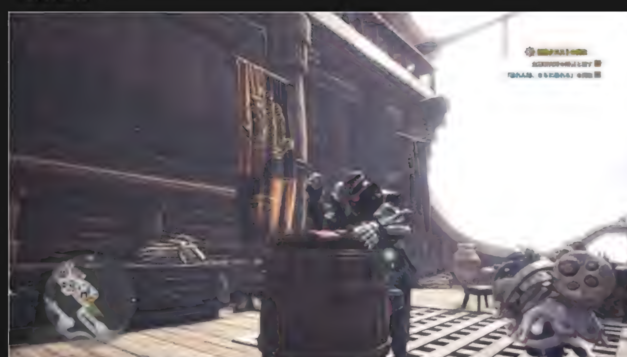
联机专用区域。包含斗技场、小队管理所以及任务板、用餐地区、小屋、物资补给所等基础设施。集会所最大能容纳 16 名玩家进行联机，但玩家们在联机的时候可以在调查据点内自由走动，无需待在集会区域才能接任务。



▲此处被 4 张四人桌包围的地方便是集会所的用餐地区，如果 16 个人到齐一起吃饭的话会不会很壮观？

斗技场：可接斗技大会任务，和系列前作类似，是限定了装备去讨伐特定怪物的任务，按照任务完成的时间可以获得相应的报酬。

小队管理所：类似于“公会”系统，一旦加入某个小队，小队内的玩家们在联机时就可以前往小队专用的集会区域，非常方便朋友们一起聚集联机。一个小队的最大人数为 50 人，而一名玩家最多能从属于 8 个小队，因此有不同圈子的朋友一起狩猎，分别加入不同的小队也是完全没有问题的。



◀除了喝酒碰杯外，玩家们还可以玩扳手腕消磨等待的时间。



▶创建小队的玩家可以设置小队的图标，一旦加入小队，玩家名字左侧就会显示小队的图标。

狩猎的步骤与诀窍

无缝连接的大地图与生态地图的引入，导致本作的狩猎方式发生了一些改变，总体来说比以前更加方便。

狩猎步骤

1 打开道具箱做好准备！

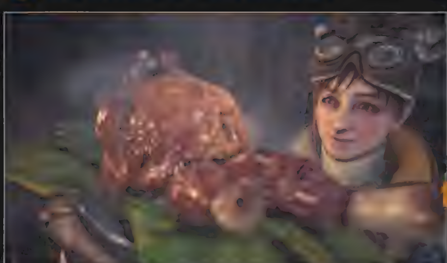


▲准备好对应的道具可使狩猎事半功倍，除了从清单选择调合外，玩家也可以按 OPTIONS 打开主菜单选择道具袋进行手持道具的调合。



▲在更换道具界面，按 options 键可以呼出个人组合道具一项，在此项玩家可以设置自己常用的道具列表，这样下次整理道具的时候就能直接选择设置好的组合，不用再从箱子里一个个拿出道具那么麻烦。

2 在任务前或任务中都可以吃猫饭！



▲除了在据点的 3F 用餐地区吃猫饭以外，在地图内的营地里也可以吃猫饭，而且还是搭档小姐姐给你做的。

3 在任务板或接待员处接任务！



▲据点各处都设置有任务板，猎人们可以随时随地接任务。除了任务板外，位于用餐地区的搭档小姐姐以及集会所的柜台小姐处也可以接任务，内容都是一样的。

4 寻找怪物的痕迹！



▲进入地图后，为了找出目标怪物，第一件事应是调查怪物留在场景里的痕迹！接近痕迹后，导虫会飞到痕迹处，并在画面左下角进行提示。调查一定数量的痕迹后，导虫就会为玩家导引怪物所在地。



▲除了痕迹外，导虫还会自动寻找采集点。本作在采集时会进行自动调合，比如玩家身上没有回复药的话，采集药草时就会自动调合为回复药，手持回复药采集蜂蜜时，就会自动调合出回复药·大。这种便利性贯彻了“资源现地采配”的理念，鼓励玩家多摸索地图。

5 善用导虫的标记功能！



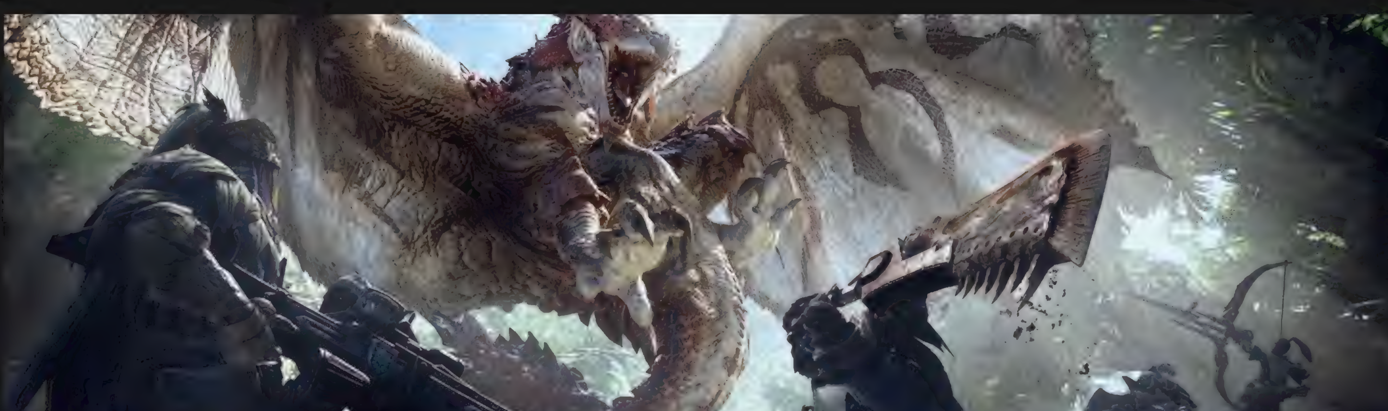
▲本作不再存在染色球这个道具，一旦发现怪物后，便可按触摸板打开生态地图，对怪物图标按 R3 键打上标记，这样导虫就会固定为玩家导引标记怪物了。除了怪物以外，地图内的小怪、采集点、NPC 均可打上标记，这意味着猎人完成采集任务或是讨伐指定小怪的任务时会非常方便。不过要注意的是，生态地图内的情报需要玩家探索后才会逐渐解禁，因此每开启一张新地图，玩家应积极进行探索，完善生态地图的情报。

6 跟随导虫，找到怪物进行狩猎！



▲被怪物发现后，导虫就会变成红色躲起来，如果是被目标以外的怪物发现的话，便要赶紧撤离以免影响导虫导引了。





掌握生态地图的阅读方式！

本作大地图的核心全都凝聚于一张生态地图上，懂得如何利用它，可以使狩猎或探索都更有效率。



▲初始情况下，生态地图会显示玩家探索过的区域的情报，因此玩家可以看到地图上密密麻麻的图标。把光标移动到这些图标上，就可以查看这些图标的情报。

在地图界面按 R1/L1 键可以切换图标的显示方式，把图标分门别类进行显示，方便猎人筛选多余的情报。一张地图中猎人可以调查多种怪物的痕迹，怕导虫导引目标以外的怪物时，便可以把光标移动到生态地图的左下角，选择目标怪物进行导引。主线任务经常会出现寻找特殊目标的任务，这个选择导引功能可以说是非常重要的。

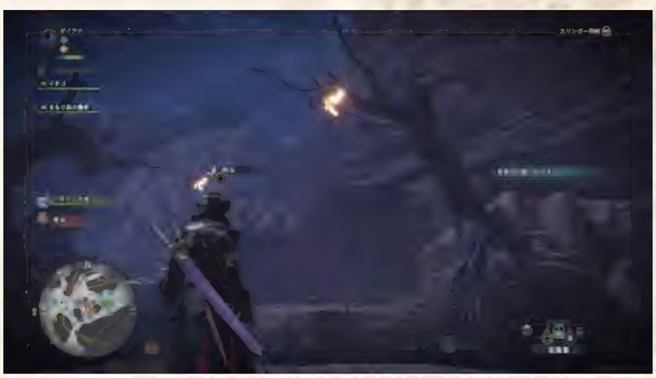
探索地图，寻找营地！

探索即是不接任务，直接前往大地图，探索没有时间限制并且能够通过主菜单自由返回据点。一张大地图里可设置多个营地，但初始只会开启一个营地，其他营地驻扎点需要玩家通过探索发现。发现营地驻扎点后，新的营地不会马上开启，需要玩家前往调查资源管理所，选择纳品委托一项，交纳所需素材才能开启该营地。开启多个营地后，最大的益处就是玩家可开启生态地图，通过点选营地图标进行自由移动。这样即使遇到会飞的怪，也不用担心它逃的时候会逃太远，选择就近的营地进行快速移动即可。

不可错过的地图细节！

正如“世界”之名，本作的地图密度非常大，只要利用好地图里的细节，对于探索或狩猎来说也是非常有帮助的。接下来介绍一下实用的地图要素。

往高处移动·楔虫



▲一般栖息于高处木头上的特殊虫子，在收起武器的状态下按L2键瞄准它，再按○键便能发射绳索，以楔虫为基点进行荡绳索移动。通常往高处攀爬的时候，利用楔虫会比直接攀爬墙壁快的多，也不会消耗体力。因此猎人们需要往高处进行移动的时候，推荐抬头观察一下附近有没有楔虫可用。

活用地图里的陷阱与环境生物！





此项可在生态地图中查看，按 L1/R1 键把图标目录切换到“陷阱·环境利用”或“环境生物”一项，就能清晰地查看到该地图有哪些陷阱和环境生物可以利用。

▲“贝爷”爱吃的肥美大白虫，接近后按○键就能吃下增加耐力上限。



▶会喷出麻痹雾麻痹大型怪物的青蛙，接近后按○键就能触发麻痹雾，当然触发后猎人也要远离它。其余还有睡眠版本的青蛙。



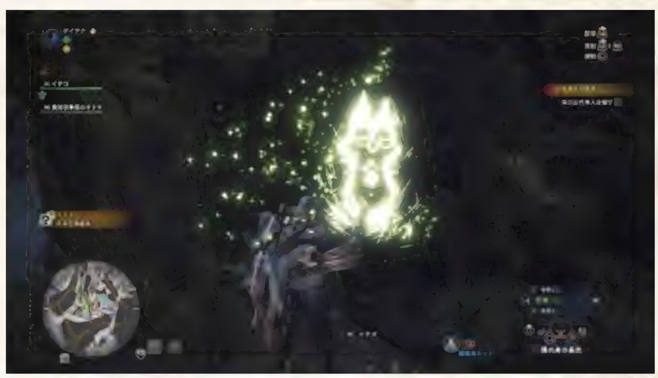
▶携带回复蜜的蜜蜂，使用武器攻击或接近后按○键就能发回复雾，补充体力。

隐藏在深处的德特尔一族

这些可爱的野猫在每张地图都会出现，找到它们的基地并完成任务搞好关系后，随从猫就会获得新的随从道具可使用。



▼调查这些涂鸦，开启生态地图标记后就能让导虫为玩家导引，找到它们的基地。



下位出现怪物狩猎要点

接下来介绍一下流程中出现的下位怪物狩猎方式，附带的肉质耐性图方便了解怪物的弱点。上位后确认会有新地图出现，并且也有未公布的爆鳞龙等新怪物出现，但因为截稿时间的关系无法收入，请期待下期的攻略透解。

注：①肉质耐性图中出现的☆代表弱点程度，☆的数量越多，代表该怪物越弱此项；②下文“〇〇之主”标记的怪物为该地图生态系的顶点，最大的特点是其防具必定有专属套装技能；③瘴气之谷与陆珊瑚台地的地图因流程原因还有区域没有解放，故无法提供所有营地的位置，敬请谅解。

古代树森林

植被茂盛，天然的陷阱较多，同时林中的路况也比较复杂，需要仔细观察才能找到路。



毒妖鸟

狩猎要点

注意毒液攻击！



最大的威胁是其长长的舌头以及毒液攻击。近战猎人可以瞄准尾巴进行输出，减少被舌头打到的机会，断尾后还能阻止毒妖鸟吸取毒液。远程打头的猎人则要注意毒妖鸟的舌头攻击是正前方的扇形范围，只往侧边翻滚一个身位是会被打到的，还应拉开一点距离。毒妖鸟会向正前方喷射毒液攻击，但发怒的时候会进行三连喷，而且毒雾范围非常广，此时尽量不要贪刀以回避为主。实在没有躲避信心的话推荐狩猎前带上解毒药。



贼龙 / 大凶豺龙

狩猎要点

弱点为膨胀的腹部！



猎人们面对的第一只大型怪物，作为新手入门的怪物，贼龙的行动较为迟缓，攻击性也没有那么强烈。输出的最佳时机为贼龙吞下猎物，让腹部胀大的时候，瞄准腹部进行猛攻就能打出硬直，此时就能对贼龙进行全力输出。



搔鸟

狩猎要点

瞄准头部进行猛攻！



游戏中出现的第一只大型鸟龙种怪物，比起系列前作的速龙种怪物要更加怂。特征是会抱起岩石攻击敌人，也起到保护自己的作用。狩猎的诀窍就是让其不要抱住岩石，使用投射器闪光弹或是远程狙击头部打出硬直均可让其岩石掉落，总体来说是属于难度不大，但比较烦的一类怪物。



飞雷龙

狩猎要点

活用锁定功能捕捉其行动！



定位与迅龙相似，是能在森林中灵活移动的怪物，再加上攻击带有雷属性，属于早期比较有威胁的一只怪物。会跳到树上执行预备动作，然后扑下来瞄准敌人攻击，看到飞雷龙上树时就要留心观察它落地的位置了。躲避下落攻击时，还需要注意它的回旋动作，不要贸然接近。



蛮颚龙

狩猎要点

发怒时积极瞄准发热的喉咙！



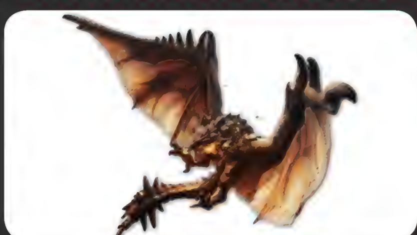
早期颇有威胁性的怪物，因为其大体型导致攻击判定比较大，并且与斩龙类似，使用嘴巴攻击的小动作特别多，与其交战时尽量避免站在它的正前方。蛮颚龙发怒后最有威胁性的是正前方的火焰喷射攻击，虽然火焰的轨迹是一直线，但火焰周围也拥有攻击判定，站位不对就很容易被打到。推荐使用远程武器，在其发怒时大胆瞄准发热的喉咙进行猛攻，这样就能打出大硬直，既能进行一轮输出又能避免火焰喷射的威胁。



森林之主・雄火龙

狩猎要点

常备闪光弹抑制其逗留在半空！



系列的标志性怪物，天空王者雄火龙。招式和前作区别不是太大，但火焰扩散的范围变得更大，使其显得极具威胁性。事前需要准备投射器闪光弹（光虫调合），并在交战时率先瞄准翅膀攻击，破坏翼部后雄火龙滞空时便容易出现空隙。在翅膀未被破坏时，便使用闪光弹让其落下，增加输出的机会。



大蚁塚荒地

沙漠地带，栖息在泥地的怪物不少，对战荒地之主角龙的时候要好好利用场景的蚁冢。



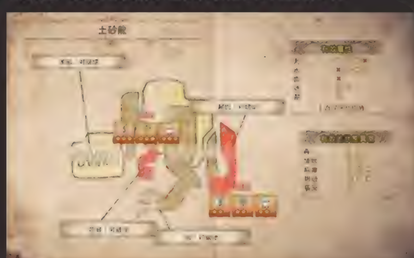
土砂龙

狩猎要点

使用水属性攻击剥掉身上的泥！



本作中的土砂龙喜爱甩掉身上的泥来攻击敌人，要是不幸掉进泥堆里的话会被限制行动，与其周旋时一定要留意地上的泥。当土砂龙身上带泥的时候身体会很硬，对近战非常不利，因此推荐使用水属性的武器或投射器的水弹剥掉它身上的泥，再进行猛攻。交战时尽量避免站在它的正前方，以免被威力巨大的正面冲撞伤到。



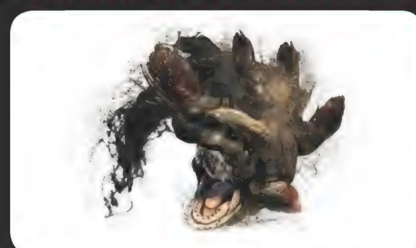




泥鱼龙

狩猎要点

远离沼地进行作战！



与土砂龙同样身上会缠上泥保护自身，对应方法同样是使用水属性的武器或投射器的水弹剥掉泥块。讨伐泥鱼龙最大的难点是它会待在沼泽地里，大大限制猎人的行动力，尽可能把它诱导去陆地再进行狩猎。泥鱼龙潜进泥里后会多次跳出来进行攻击，不要只蹦出来一次就放弃回避，还要注意下一次的攻击。



雌火龙

狩猎要点

优先断尾解除威胁！



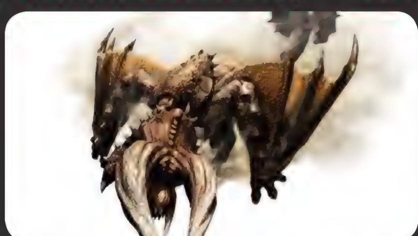
本作的雌火龙攻击范围有所加强，在看到它喷射火焰的前置动作时推荐马上拉开距离，以免被大范围的火焰扩散打到。除了火焰攻击以外，雌火龙的“旋转毒钩尾”依然威力十足，在看到它身体后仰的蓄力动作时就应马上拉开距离躲避此招。优先断尾可以减少此招的威胁性，此外准备火耐性的装备也可以减轻不少压力。



荒地之主·角龙

狩猎要点

潜地时使用音爆弹造成硬直！



角龙的动作变化不会太大，依然以双角的冲撞攻击为主，注意往侧边闪躲威胁不大，也可以诱导其撞向场景里的蚁冢，争取输出机会。但潜地钻出后的攻击判定范围大于一个身位，即使翻滚回避也很大几率被打到，因此要常备音爆弹，在其潜地的时候射出让其陷入硬直，用完音爆弹的时候看见其潜地推荐老实收刀进行回避。作战场景转移到沙洞时，角龙还会躲进沙瀑布里，一段时间后会飞扑出来攻击，威力非常大，同样推荐收刀回避。



陆珊瑚台地

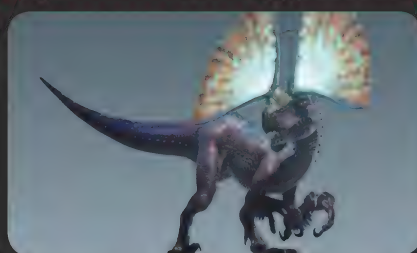
非常漂亮的一张地图，上下层分明，完成NPC给予的自由任务后能开启绳索电梯，更方便移动。查看地图时按↑、↓键可以分层查看，此处便不列出各层。



眩鸟

狩猎要点

尽快破坏头部防止闪光攻击！



眩鸟最大的特征是类似于毒怪鸟的自带闪光弹，因此交战的时候需要优先破坏头部，否则很烦人。不过闪光的范围是眩鸟的正前方，及时躲到其背后也是一种应对方法。



浮空龙

狩猎要点

瞄准其膨胀的颈部攻击！



比较有意思的新怪，会吸气后在体内积蓄空气，然后喷出并利用空气进行空中移动。当浮空龙体内没有空气的时候，移动的范围就较为狭窄，此时便是进攻的好时机。当浮空龙积蓄好空气的时候，就要积极瞄准膨胀的部位攻击，阻止其在体内积蓄空气。在其浮空状态时，要尽量避免站在它的前方以及正下方，这里很容易被攻击波及到。





台地之主·风漂龙

狩猎要点

准备闪光弹与毒限制其行动！



类似雄火龙的冰属性版，也是喜欢逗留在半空中然后不断喷冰甩尾的怪物。滞留在半空时，带冰的甩尾攻击发动速度非常快，看到预备动作的瞬间要马上往左右侧闪避。前方大范围的冰风攻击预备动作较长，看见后及时拉开距离就能成功闪避。与其周旋时率先破坏其皮膜，就能限制它的行动。当然，多准备闪光弹就能抑制其停留在半空的行动，让狩猎难度大大降低。





瘴气之谷

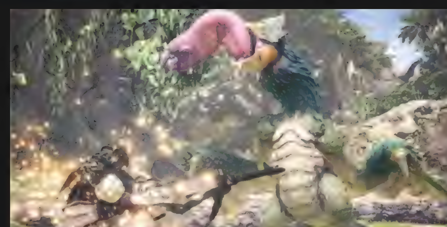
“画风”相当不一样的一张地图，下层遍布瘴气，推荐探索时带上“瘴气环境适应”技能（痹贼龙腰），不然就只能硬吃血量逐渐减少的debuff。查看地图时按↑、↓键可以分层查看，此处图便不列出各层。



痹贼龙 / 大凶颚龙

狩猎要点

注意它身边的跟班！





痹贼龙本身不强，但麻烦的是它活动的场所基本是瘴气满布的地带，持续待在瘴气里就会不断减血以及减少体力最大值。另外一个难点便是痹贼龙身边几乎全程有小怪跟随，因此用远程武器打的话，不先清理小怪便会处于不利。推荐用近战武器与其对战，从侧边瞄准头部进攻。痹贼龙的牙有麻痹效果，它会进行连续的前咬或是对正前方喷吐麻痹液，要注意自身的站位并尽早破坏掉它的牙，这样麻痹效果就会大大减低，让痹贼龙彻底失去威胁。



骨锤龙

狩猎要点

率先破坏身上的骨头！



等于身上长满骨头的爆锤龙，会在场景里滚来滚去，所以路过其通行地带的时候尽量往侧边走，以免还没进入战斗便被撞个满天星斗。贯通攻击对其非常有效，能快速破坏它身上的骨头。在其进行滚动攻击的时候大胆输出，就能使其跌倒造成大硬直。跌倒的时候可以从骨锤龙身上采集骨系素材。



惨爪龙

狩猎要点

利用陷阱肉制造空隙！



惨爪龙一如外表，是攻击性非常强的疯狗类敌人。爱用爪子与牙齿攻击前方的敌人，也会经常甩尾，与其周旋时推荐保持在其身体两侧的位置进攻。大招尾巴后挑看起来很恐怖，但实际上往侧边闪躲一个身位便能轻松躲掉。惨爪龙的爪子会对猎人造成裂伤状态，一旦中裂伤状态后就需要使用星辰肉干解除，或是下蹲一段时间自动解除。幸好惨爪龙非常贪吃，事前准备陷阱肉，就能使狩猎行动事半功倍。



古龙·熔山龙

狩猎要点

按照系统提示的步骤一步步削减体力！



熔山龙击退战类似于系列前作老山龙等怪物击退战，需要执行固定步骤完成任务。主线流程中一共有2次与熔山龙交战的机会，因为步骤相似，所以此处只讲解第2次击退的方式。顺带一提，在主线中第2次击退熔山龙后，流程就会解禁上位任务，而击退熔山龙的任务也会随机出现。



①第一步是破坏熔山龙的发热器官，这些器官的模样如右上图示，每隔一段时间就会从裂痕处喷出熔浆，近战猎人需要留意。



②破坏一定数量的发热器官后，灭尽龙会乱入，不过经过一段时间后就会自动离去，交战的时候熟悉一下它的招式即可。

③最后一步是进入决战场地，先使用炮台和弩炮攻击熔山龙削减其体力。两次击退任务中都有NPC帮玩家上弹，因此玩家在单机作战时不应埋头放炮弹，而是应该满场跑动，寻找NPC们上好弹的炮台按〇键发射。如果炮台没有瞄准熔山龙的话，就需要走到炮管的位置按〇键调整炮台的瞄准方向。若遭遇熔山龙攻击时，可前往弩炮台使用单发拘束弹打断熔山龙的动作。第2次任务时会多一个击龙枪武器，在系统提示可以使用击龙枪后就从高台往船上跳，拉动开关使用击龙枪，用完后再调查船上的翼龙飞回高台。



▲来到这个位置便可调整炮管的面朝方向。



文 稀饭 美编 01

编辑非常荐



逐战者 暗夜之战

BATTLE CHASERS NIGHTWAR

逐战者 暗夜之战		THQ Nordic（PS4 / XOne）
Battle Chasers: Nightwar		角色扮演 / 中文版
2017年10月3日	本地1人	无对应周边
售价为PS4：29.99美元、XOne：159港币		

Steam 版发售日为 2017 年 10 月 4 日

《Battle Chasers》是由著名漫画编剧及画师 Joe Madureira 创作的漫画系列，自 1998 年便开始连载，不过很遗憾地连载了三年后就在 2001 年 9 月迎来了结束。彼时国内有爱好者把这部漫画汉化成了中文版，并且将名称翻译成了《战神》，吸引了稀饭我这个当时还是日漫爱好者的玩家，以为自己能够在这部漫画里看到奎爷在各个分格里屠神弑魔的场面，结果却是推开了一扇新世界的大门。

虽然有着美式漫画的风格，但是《Battle Chasers》的核心更为偏向日式漫画，使用相对统一的画师风格，故事充满了大胆的想象力，构筑出了一个独特的世界观和个性十足的人物，甚至有些时候还参考了一下日式的风格表情绘画风格。

而在漫画结束连载后，Joe Madureira 投身到游戏业当中，靠着自己独特的艺术风格闯荡，创造出了一些佳绩，其中之一就是大家应该都听说过的《暗黑血统》，游戏当中那风格独特的天启四骑士人设就是出自于 Joe 的笔下。

这次成功的开发经历也让他结下了业界的人脉，并且在 2015 年和《暗黑血统》的开发商 Vigil Games 的联合创始人 Ryan Stefanelli 一起建立了新工作室 Airship Syndicate，并且推出了第一款游戏，那就是今天要向大家推荐的《逐战者 暗夜之战》！

PS：关于本作的译名，因为游戏当中自带简体中文，所以其实有着属于游戏的官译——《战神 夜袭》。但考虑到在主机游戏界“《战神》”这个游戏名称已经和 SIE 的第一方作品《战神》（God of War）划上了等号，继续采用简体中文官译可能会让读者产生不必要的误会，所以改为使用如今的译名《逐战者 暗夜之战》，后文当中提到漫画原作时也会用《 逐战者》来去代称，请各位原作真饭多多包涵。

《逐战者》的故事

故事风格

如果要用一个词来归纳《逐战者》的背景特征，那就是“奥术朋克”（Arcanepunk），各位读者可以理解为这是一个魔法惯常存在的世界，但是科技也没有停止发展，而且两者进行了相互融合，诞生了一些具备两者特征的产物，例如游戏当中有着自我意识的蒸汽工艺风格机器人“战傀儡”（War Golem）就是奥术朋克最具代表性的例子。



▶在漫画原作当中正在和怪物战斗的战傀儡加里布雷特。

原作故事

在漫画连载期间的故事主线里，分成了几条脉络。主要的故事核心和 9 岁的女孩格莉有关，她是著名英雄阿拉莫斯的女儿，却在父亲失踪之后突然被追杀，不得不带着装有自己父亲那双著名魔法拳套的盒子逃命，并随之展开了一段冒险。但是在冒险的背后，还有一位神秘的阴谋家正在试图拿走那对手套。

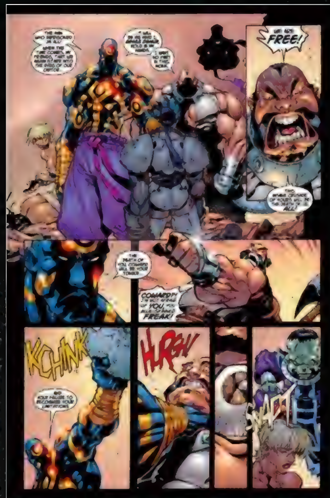


▲在故事开篇正在逃避敌人追杀的格莉。

除此之外故事还有两条直线，一边是曾经和阿拉莫斯并肩作战的传奇剑士加里森，试图摆脱丧妻之痛并重新走上成为战士的道路，另一边则是在盗贼莫妮卡前往监狱拯救囚犯，却无意中放出了强大的罪犯后，这些力量强大的囚犯四处肆虐并试图找到加里森进行报复——因为当年他们都是被加里森抓进去的。

在九本连载当中，这个故事其实只是迎来了阶段性的结束，整个故事背景当中还有很多元素没有铺开，不过鉴于这个连载已经陷入了拖稿地狱，耗时最长的一本花了足足一年半才终于诞生，Joe Madureira 也只能选择结束连载，让原本计划当中的第十本连载被取消了。

但在《逐战者 暗夜之战》进行众筹时，Joe Madureira 宣布他会在开发游戏的同时推出三本新的《逐战者》连载，故事就接续在之前连载的第九本后面，看来是想要给这个系列的故事作出一个终结，并随之联系到《逐战者 暗夜之战》的故事当中。



▲几位试图寻找加里森复仇的囚犯，不过才刚逃出监狱就开始了内讧。

游戏剧情

在《逐战者 暗夜之战》当中，格莉和加里森等五个重要角色似乎已经经历完了之前在漫画当中的冒险，开始了一段新的探索，而当他们的飞船因为受到攻击而坠落在一个小岛上时，他们却卷入到了一场关系到整个岛屿存亡的危机当中，游戏中的故事也由此展开。



主要角色

个人简介 著名英雄阿拉莫斯的女儿，继承了父亲的魔法拳套，拥有了强大的物理攻击力和伤害抵抗能力，这让她拥有了超越年龄的惊人战斗力，但是也有不少人因此想要夺走她的拳套。格莉性格坚强，不过因为缺乏历练，本质上她还是个需要他人照顾的小女孩。



角色定位 坦克，是的，没错，整个队伍里面看起来最娇小的格莉却是生命值成长度最高，防御力最强而且能够通过天赋获得吸收伤害的护盾的肉盾角色，被动技能就是降低所有受到的伤害 10%，所以她几乎是任何时候都必须被带在队伍里的角色——尤其是在高难度的二周目时。

另外格莉是惟一在“动作”项目里拥有嘲讽能力的角色，立刻瞬间嘲讽对面的所有敌人，所以她也是在 BOSS 战当中的关键角色，能够用来承受 BOSS 发出的各种强力攻击。



地下城用法 除非是在遇到特别难缠的敌人或者是陷阱众多的地方，否则不建议把格莉换成地下城探索状态时的操纵角色，因为她的基本地下城技能“大地震击”是惟一能够打开某些地下城房间里秘密区域的技能，而本作当中的地下城技能都是有使用次数限制的，需要在旅馆睡觉后才能补充，所以平常最好不要乱用。在陷阱众多的地方则可以考虑用她的“石肤术”免疫掉陷阱的伤害，硬闯过去，可以省下一些解谜的功夫。



个人简介 一个获得了自我意识的战傀儡，在遇到格莉之前一直和法师诺兰一起生活，而因为它在格莉最需要救援的时候帮了她一把，所以格莉和它之间的关系最亲密。在个性上来说，加里布雷特非常温柔，它在和格莉首次碰面时还在试图通过种植挽救一种快要灭绝的植物，不过它毕竟是个战傀儡，所以在战斗力方面也一点都不含糊。



角色定位 治疗，是的，没错，整个队伍里面看起来最庞大的加里布雷特却是担任着保持队伍整体血线的职务，而且能力多种多样，从普通的治疗到持续治疗再到触发式治疗等等手段一应俱全。但同时加里布雷特也有着不错的进攻技能，既有对敌人增加破甲和燃烧负面状态的技能，也有爆发性的输出技能，是队伍里的中坚角色。



地下城用法 因为它是除了格莉之外生命值成长最高的角色，而且地下城技能“回春术”可以恢复角色的生命值，所以加里布雷特是挺适合作为地下城探索时的操纵角色。另外他的第二个地下城技能“主炮射击”攻击距离颇远，很适合在看到强敌时先出手，削弱对方后再进入战斗。



个人简介 有着灰暗过去的传奇剑士，妻子在婚礼上被杀害，导致他的人生一蹶不振，直到格莉遇险之后才终于逐渐振作起来，但是他身上仍然隐藏着一些秘密。在性格上来说，格里森不苟言笑，但是对于格莉其实非常关心，这一点玩家们可以在于旅馆进行休息时的“夜对话”当中有所了解。



地下城用法 加里森在地下城探索当中的最大用途有两个，一个是用“瞬步”闪出敌人的包围，在吸引到更多敌人后再将他们带入连锁战斗，这样可以提高地下城当中的探索效率。另一个则是用“闪光弹”控制某些敌人，然后选择和其他敌人在较远处触发战斗，让他们不要连锁起来，这样子可以避免某些特定类型的敌人联手之后产生比较有威胁的连锁攻击效果。



角色定位 强力物理输出，格里森是队伍里面的输出主力之一，不但拥有颇快的速度和相对较好的物理抗打击能力，“能力”选项里有不少大威力或是大范围的物理输出技能，以及堆叠流血伤害的技能，所以在对付大量的杂兵和强大的单体敌人时都有着优秀的表现。另外加里森有一些天赋可以让他在战斗中获得不少过载能量，从而让他能够更为从容地大量使用“能力”来输出。



个人简介 脾气有点暴躁的老法师，在更年轻一点时参与了封印某个强大邪恶存在的行动，而在漫画当中他正在遭受这段过往的威胁。同时诺兰也是一位经验丰富的施法者，他掌握了非常多的法术，足以让他在和其他施法者对抗时不落下风，甚至胜过对方一筹。从漫画里的剧情来看，他有个抽烟斗的习惯，而在游戏的剧情当中来看，他也很喜欢喝烈酒，还真是老当益壮。



角色定位 法术输出 + 治疗，但诺兰的技能组合比较尴尬，法术输出大部分是单体攻击，或是需要敌人处于特定负面状态才可以发挥最大威力，而治疗方面虽然算得上单体和全体治疗还有复活一应俱全，但没有加里布雷特那么全面，所以必须要配合如赤色莫妮卡或阿鲁门这类可以先给敌人打上异常状态的队友，或是先给开了“嘲讽”的格莉套上“法力护盾”或“元素护盾”，等敌人攻击她并触发异常状态后，再来下手。

不过整体来说虽然使用要求颇高，诺兰在对 BOSS 战时有一定的优势，因为他的 3 级爆发是“时间隧道”，可以让诺兰瞬间进行三次行动，无论是给 BOSS 瞬间上一堆异常状态还是快速抬血线救人都有奇效，所以碰到比较棘手的 BOSS 时，可以考虑换上他。



地下城用法 诺兰的地下城技能比较功能性，“奥术之光”只在几个有特别多潜行敌人的地下城中有着不错的效果，“冰霜雕文”则有着发动慢的问题，玩家只能够预先判断敌人行动方向来进行布置，实际使用时比较考验玩家的策略头脑。



个人简介 从小就喜欢进行各种偷窃和非法行为的女佣兵，漫画连载当中甚至直接用一期描述了她独特的成长经历。在原作当中莫妮卡担任着剧情冲突催化剂的作用，正是因为她被幕后黑手雇佣去拯救囚犯，才引出了后面的一系列剧情冲突。不过她本身的立场可以说是中立偏善良，并不是穷凶极恶之人，而且和加里森之间颇有些交情。



角色定位 爆发输出 + 大范围异常状态，莫妮卡的定位就类似于盗贼和刺客，有着较高的闪避能力，还可以通过技能进一步增强自己的闪避几率，所以虽然角色本身很不耐打，但必要时还可以通过“能力”选项当中的技能“干扰射击”来暂时吸引敌人的火力，并且在生命值降到危险线的时候用“潜行”躲避敌人的追击，同时在看到强大敌人准备使用技能时，莫妮卡也可以用“蛇怪射击”打晕对方来救场，加上能够全场产生异常状态的两种炸弹和适合单体爆发输出伤害的“斩杀”和“落井下石”，使得她的泛用性很高。但莫妮卡的缺点是持续伤害输出不如加里森，群体爆发伤害也不够高，需要有格莉这样的肉盾来吸引敌人火力，才能让异常状态造成的伤害慢慢累积。



地下城用法 看到其他人只有个位数的地下城技能使用次数后，莫妮卡的“潜行”有着两位数的使用次数似乎很令人震惊，但相信多数人用过之后就知道自己上当了，这个数字不是次数而是秒数，用来表示玩家总共能够持续潜行多少秒……所以除了一些很特别的场合，大部分情况莫妮卡这招没什么实用性，除非玩家想要躲过某些特别强大的地下城杂兵才堪称可以一用。至于另一个技能“顺手牵羊”一般要配合“潜行”使用，而且能够偷到的东西有很大的随机性，笔者就经常偷到个几块钱，而且技能使用的是常规的地下城技能次数限制，升了天赋也只能用 10 次，个人感觉玩家们对着一些强大敌人稍微偷那么几回把次数都用光就好，不用强求非得偷到什么好东西。





个人简介 游戏当中的原创角色，在漫画当中没有出现过，不过因为角色设定还是 Joe Madureira，所以风格和其他角色还是蛮搭的。阿鲁门是众人坠落的岛屿上致力于斩妖除魔的教团中的一员，不过他使用的是具有争议性的血魔法，所以和成员之间颇为疏远，偏向于独立行事。

从角色的造型上来看，Joe Madureira 其实可能致敬了“《恶魔城》系列”中的恶魔猎人家族“贝尔蒙特”，所以阿鲁门也是使用能够伸缩的金属鞭来进行战斗。



角色定位 全面辅助型角色，阿鲁门的整体定位很复杂，他既有一些能够治疗队友的技能，也有一些能够对敌人产生异常状态的攻击，但是整体而言两方面都显得不是太全面，所以单独依靠他在执行某一个职能，可能会难以胜任，但是在队伍当中有这一方面的专长角色的情况下再加入阿鲁门，就可以起到很好的补强作用，所以比较适合稳健的队伍，尤其是他的“动作”项目中的“暗影契约”能够让他以生命值作为代价换取法力，所以阿鲁门在有擅长治疗的队友——例如加里布雷特的情况下可以放心地大量使用技能。



地下城用法 阿鲁门在地下城探索当中产生的效果主要在于强化队伍的续航能力，默认技能“生命吸取”放出的魔法球不但可以对敌人造成伤害并治疗我方队伍，其实还可以让被击中的敌人产生硬直，有一定的控制敌人走位能力。而“暗影之路”在引诱到敌人持续踩上去的时候伤害收益不错，但是有着启动时间较长的问题，只能是先开启后再去引诱敌人踩，引了敌人后再动手往往会来不及。



系统特色

《逐战者 暗夜之战》内置简体中文，而且游戏的系统说白了就是个半新半旧的 JRPG 架构，相信对于绝大部分玩家来说都不会有什么上手困难和理解门槛，所以在这次推荐的最后部分，我们还是来说说这款游戏里面比较有想法的地方。



战斗系统的细节

《逐战者 暗夜之战》的战斗系统可谓是一目了然，很多被传统 RPG 浸淫过的玩家一眼就能看出其回合制的基础设定。

不过开发商 Airship Syndicate 还是在战斗机制上加入了一些流行的要素，例如速度这个要素，游戏中的角色行动顺序是动态的，会受角色的速度影响，而并非是刻板的我方回合再到敌方回合。

当然速度这个概念在如今的日式 RPG 市场里也颇为常见，算不得创新，所以 Airship Syndicate 在这上面再做了一些文章。



▲排列在画面左侧的就是角色的行动顺序。

动作与能力

“动作”和“能力”是游戏当中我方角色两个主要使用技能的手段，而之所以需要分类成两个不同的类别，就是因为两者都是和速度要素有关。

首先，“动作”中的技能都是即时生效的，例如每个角色的普通攻击都是属于“动作”，所以虽然普通攻击比起“能力”分类当中的技能一般来说都有威力相对偏低或是缺乏特效等缺点，但即时生效则意味着可以在敌人生命值见底时立刻消灭对方，从而有着独特的优势。类似的“动作”还有每个角色的防御技能，当赶不上用技能来回血时，立刻给角色套一个减伤技能也是保全队伍完整的好方法。



▲阿鲁门正在开启能够即时生效的防御技能。

而“能力”和速度相关的地方自然就是在于发动速度，每一个“能力”分类的技能都有发动时间，会以“极快”、“缓慢”这样的描述标记在技能描述的右上角，所以玩家在发动技能时除了考虑其效果，还需要思考技能生效的时机，某些看似强大的技能都有着缓慢的发动时间，并不一定是最适合当前局面的选择。



▲莫妮卡的单体攻击技能“斩杀”威力不俗，但是发动速度缓慢。

不过有了上面两个机制之后，似乎是觉得整体系统上的特点还不够鲜明，Airship Syndicate 还加入了一个附带的机制：法力与过载。

法力与过载

在传统的角色扮演游戏里，玩家队伍中的角色发动特殊的能力往往需要耗费法力，这一点在《逐战者 暗夜之战》中也不例外。但是除了这一个技能资源，游戏中还有另外一种资源：过载。

对于需要消耗法力的“能力”类技能来说，过载和法力其实可以被视为同一种东西，当玩家发动“能力”类技能时，会先消耗过载，当过载的数额不足时，再去消耗法力。



▲正在发动需要消耗法力的技能“奥术风暴”的诺兰，大家可以看到他的法力并没有任何消耗，但是过载已经变成个位数了，所以这个技能是完全用过载抵消了法力的消耗。

但是过载只能够于一场战斗当中存在，如果没有天赋支持，玩家是不能够把在战斗中产生的过载带到下一场战斗中的，所以这是一种临时的资源，而且是可再生的，只要玩家使用动作当中的普通攻击或是在点出天赋后达成特定的行动就会产生过载。

过载的存在让法力这种古典的资源显得不再刻板，因为后者是角色爆发时使用的储备，关键时刻可以连续使用“能力”类技能来产生强大的输出，或是挽回岌岌可危的血线。而前者则是用于让队伍维持长期续航而存在，合理地分配使用“动作”类技能和“能力”类技能的时机，就可以让队伍的法力资源基本维持在充足的状态，以应对不时之需，这也给予了玩家更多的策略思考空间。



▲基本上“动作”类的技能都会在产生效果之后反馈给玩家们一定量的过载。

地下城探索



虽然本作的战斗系统比较古典，但地下城探索的部分则相对要新潮一些，敌人是可视的，不用踩地雷式遇敌，而且每个角色都拥有独特的地下城技能，可以用于在触碰敌人并进入战斗前对其施加影响，以获得一定的开场优势。不过除此之外，本作的地下城还有着一些有意思的地方，下文将详细介绍一下。

随机地下城

本作的每一个地下城都可以被视为是一个随机生成的副本，里面由好几种不同的预制区块组成，然后通过随机连接而构成新的地下城。所以本作的地下城在一开始就是算准了要让玩家们通好几遍，甚至为了对应玩家的等级提升来强化挑战性，还分出了三个难度：“普通”、“英雄”和“传奇”，除了敌人强度依次提升，奖励的品质也随之上涨，但是“传奇”难度甚至有着角色队伍团灭后就会整个副本重置的设定，所以想要获得好装备和优质的素材，就需要冒着一定的风险，或是回头靠着等级来碾压。



探索要素

除了地下城的结构带着随机性，地下城里能够出现的互动元素也是有着一定的随机性，例如每个地下城对应着一些背景故事，会以文档的形式放置在地下城当中。但是文本的放置位置是随机的，而且可能会重复出现，有时候甚至一次地下城通关下来都集不齐所有的文本，必须再打一遍。但如果玩家集齐了文本，就会获得增加天赋点的书籍作为奖励，可以看成是对坚持探索的玩家的一种奖励。

与此类似的还有地下城里的各种互动谜题，例如在一个图书馆里需要找到正确的书来调查以打开藏有宝箱的房间，或是根据文本提示熄灭三个火炬来引出隐藏的怪物，甚至是消耗充能水晶碎片来开启古遗迹的平台创造新的通道等等，这些元素也是会随机出现，给每一次地下城探索带来的不一样的乐趣。



▲一个好游戏怎么能少得了钓鱼元素！

结语

截止到本文写下时，《逐战者 暗夜之战》已经在 Metacritic 网站上得到了 79 分的综合媒体评分，作为一款众筹的独立游戏作品来说，算得上是非常不错的成绩，而且本作在 Steam 上面也得到了超过 1000 个评价，绝大部分是好评。

当然了，本作只是 Airship Syndicate 的第一款作品，所以游戏当中也有一些不尽人意之处，不过相信随着这款作品的口碑逐步扩大，以及后续的漫画推出，《逐战者》的故事应该还有机会能够延续下去，让我们在日后有机会再体验一下这个世界的美妙之处。



本作是由来自瑞典的独立游戏厂商 Crackshell 开发的一款具有幻想风的 roguelike 游戏。游戏画面采用了像素风格，在玩法上和“《暗黑破坏神》系列”类似，都是第三人称 45°角的劈砍类游戏（Hack and Slash）。本作虽然难度较高，但在制作组的精心打磨下，无论是经过巧妙构思的迷宫、高自由度的成长系统还是卓越的战斗手感，都能为玩家带来长达数十小时的优秀游戏体验。

NS PS4 XOne

铁锤守卫		Blit Works	
Hammerwatch		动作冒险	美版
2017 年 12 月 14 日	本地 1 ~ 4 人，在线 2 ~ 4 人	无对应周边	
售价为 9.99 美元			

※Steam 版发售日为 2013 年 8 月 12 日

按键操作

PS4	XOne	双 Joy-Con/PRO	说明
方向键	方向键	左摇杆 / 方向键	移动
×	A	ZR	普通攻击
○	B	ZL	使用技能 1
□	X	R	使用技能 2
△	Y	L	使用技能 3
L1	LB	A	使用药剂
左摇杆	左摇杆	左摇杆 + 右摇杆	在不改变方向的情况下移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	在不移动的情况下改变方向
触控板	View	-	显示地图和金钱
Option	Menu	+	系统菜单

单 Joy-Con	说明
左摇杆	移动
A	普通攻击
B	使用技能 2
Y	使用技能 3
X	使用技能 4

单 Joy-Con	说明
L	使用药剂
R	自动开火
ZL	在不改变方向的情况下移动
ZR	在不移动的情况下改变方向



世界观与玩法

基本玩法

本作共有 4 个地图，其中包含了一个主地图“Castle Hammerwatch”和一个追加的新地图“Temple of the Sun”，此外，剩余的两幅地图分别代表了两种额外游戏模式，一种是在敌人越来越强的攻击浪潮中活下来的“Survival”模式，另一种是类似塔防的“Hero Defense”模式。本文主要以经典的“Castle Hammerwatch”地图为基础。

本作没有等级系统，玩家惟一能够变强的方式就是通过收集金币然后在商人处购买各类道具和技能强化自己的能力。金币可以通过打怪掉落以及地面拾取的方式来获得。主地图“Castle Hammerwatch”共分为 4 个章节，每个章节有 3 层关卡，玩家在每个章节遇到的敌人类型和能力都有明显的区别。越到后面的章节，敌人的数量就越多，并且许多都自带中毒、火焰以及魔力吸收等负面效果，往往会对玩家的前进造成很大的困难。一般情况下，玩家的 HP 不会自动进行回复，只能通过拾取地面上的道具或者使用商人处购买的回复药剂进行补充，当玩家 HP 耗尽后便会死去，随后在一处最近的存档点复活，同时消耗掉一条生命（游戏里用一个十字架形状的道具来表示），当所有生命都消耗完毕后，游戏便会结束。



CRACKSHELL © 2017. ALL RIGHTS RESERVED.

Combo

Combo（连击）是本作战斗的一个重要部分，在 Combo 商人处购买了 Combo 后，玩家在短时间内击杀多名敌人后即可发动 Combo 状态。进入 Combo 状态后，玩家的移动速度和伤害均会大幅提升。而随着探索的进一步深入，玩家还能在进阶的商人处强化 Combo 状态发动后的带来的增益效果，例如发动 Combo 后自动回血的“Combo Healing”以及自动回复魔力值的“Combo Mana”。对于部分角色来说，在商人处购买到的“Combo Healing”几乎是惟一的回血方式。

角色成长

在本作中，玩家将扮演一名与同伴失散的英雄，为了从暗无天日的地下城中逃出生天，而独自展开战斗。由于取消了传统的打怪升级和技能树系统，本作在角色培养上给予了玩家相当高的自由度，将能力强化以及角色技能全部整合到了游戏中商人所贩卖的物品里，玩家可以根据需要在商人处自由地买进合适的强化能力和技能，打造出一个独一无二的角色。

英雄介绍

在开始游戏前，玩家可以在 7 位英雄中选择 1 位来开启冒险之旅。每位英雄所使用的武器、能力都各不相同，其中有擅长近战的，也有擅长远距离攻击的，有借助魔法进行攻击的，也有借助灵活的走位和速度来进行攻击的英雄。玩家选择的战术也随所使用英雄的不同而有所差异。下面便为大家详细解析这些英雄的特性和能力。

Paladin

初始能力值 75HP,50 魔力值，魔法回复 0.91/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

技能	魔力消耗	介绍
Charge	10	对敌人发起一段冲刺，可以对一路接触到的敌人造成伤害，同时贯穿敌人的防线
Healing	-	回复一定范围内己方所有成员的 HP 值
Holy Storm	50	一边旋转一边进行移动，对周围的敌人造成伤害

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Divine Wrath	-	在攻击时有一定几率让敌人陷入 2.5 秒的眩晕状态
Shield	-	自动防御敌人的远距离物理攻击

介绍

Paladin 不仅拥有出色的近战攻击能力，而他的初始技能 Charge 还能够为其提供强大的机动性，不仅如此，Paladin 所携带的盾牌能够让他免于受到敌人的远程物理攻击，是一个进可攻，退可守的强力角色。在面对大批敌人，尤其是使用远程攻击的敌人时，Paladin 作战的基本方针是活用冲刺技能直接绕到敌方身后，躲过敌人的第一波攻击，随后再利用其强大的攻击力对还在反应时间内的敌人造成大量伤害。当敌人反应过来后再次利用冲刺能力反复拉扯敌方的阵型，这一通操作往往便能将大部分敌人冲散，接下来只需各个击破即可。另外要值得注意的是，Paladin 的盾牌虽然弥补了作为近战角色在面对敌方远程火力时的劣势，但面对魔法攻击时则就显得无能为力了，并且盾牌可以防御的范围极为有限，基本上只能抵挡来自正面 60°范围内的子弹，所以在陷入敌人重重包围时就不要太过于依赖它的防御能力了，抓紧时间使用 Charge 能力逃脱吧。

Ranger

初始能力值 50HP,50 魔力值，魔法回复 1/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

技能	魔力消耗	介绍
Bomb	20	在脚下设置一个 2 秒后爆炸的炸弹
Overgrowth	30	使用藤蔓让一定范围内的敌人丧失移动能力一段时间

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Dodge	-	有一定几率闪避敌人的攻击
Marksmanship	-	有一定几率让自身的伤害提升 2 倍，对主动技能同样有效

介绍

Ranger 使用弓箭作为武器，是一个擅长远程攻击的角色。这个英雄的优势在于不管进攻还是防御上都没有明显的弱点，初始技能“Bomb”可在脚边放下定时炸弹，对一定范围内的敌人造成爆炸伤害，是一个十分有用的群体攻击技能，玩家还可在“Offense”商人处提升可以设置炸弹的数量，这样就让 Ranger 拥有了在短时间内发动爆发性攻击的能力，不管是在面对大面积敌人还是 BOSS 战时都能收到奇效。



Wizard

初始能力值 35HP,75 魔力值，魔法回复 1.67/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

技能	魔力消耗	介绍
Fire Breath	15/ 秒	向前方持续喷射大量火焰，对处于正面一定范围内的所有敌人造成大量伤害
Frost Nova	20	施放一定数量的冰片，攻击到敌人后会对其产生减速效果，但对 BOSS 无效
Meteor Strike	90	召唤陨石以自身为中心的大范围内落下，对区域内的敌人造成大量伤害，缺点是魔力值消耗太高

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Frost Shield	-	有一定几率使敌人的攻击伤害减半，并且对其施加一个减速效果
Combustion	-	让你所有攻击附带灼烧效果，在一定时间内持续对敌人造成伤害

介绍

Wizard 是一个拥有极高杀伤力的角色，也是在多人组队联机时的主要输出点，他拥有许多伤害可观的技能，在清理后期数量众多的小怪时效率颇高。但值得注意的是，Wizard 也是一个十分脆弱的角色，这点从他的初始 HP 值只有 35 即可看出来。在前期，Wizard 极低的 HP 让他很容易被一些怪物秒杀，即便到了后期，稍不注意仍然很容易被怪物围殴（特别是在魔力值耗尽的情况下）。因此，在组队模式下，选择 Wizard 的玩家应该尽量跟在其他玩家的身后，避免单独行动，同时，由于回复手段稀少，主要依赖于 Combo 和昂贵的药剂，和 Priest 结伴同行也是一个不错的选择。



Warlock

初始能力值 100HP,75 魔力值，魔法回复 1.67/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

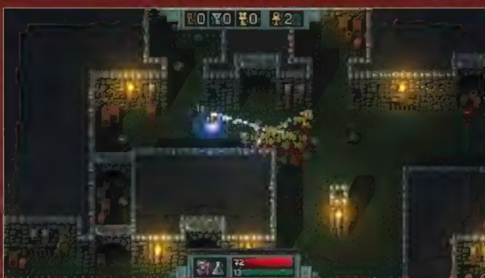
技能	魔力消耗	介绍
Lightning Strike	25	使用电击魔法，可对击中的复数敌人造成连锁伤害
Life Steal Nova	30	对敌人施加攻击，随后将攻击伤害的一小部分转化为自身的生命值
Electrical Storm	175	在自身周围召唤出雷云，自动对靠近的敌人造成电击伤害

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Blood Sacrifice	-	击杀敌人后有一定几率回复 1 点 HP 值
Soul Sacrifice	-	击杀敌人后有一定几率回复一部分魔力值

介绍

Warlock 和 Wizard 有一定的相似之处，他们都依赖魔法攻击作为主要的攻击手段，不管在前期还是在后期都队伍的主要输出点。但相比 Wizard 这种中远距离纯魔法攻击的英雄而言，Warlock 的进攻手段则要丰富得多，他的普通攻击是以一把带毒小刀作为武器的近战攻击，初始 100 的 HP 值也保证了他在近战攻击的情况下不像 Wizard 那样脆弱。Warlock 的另一个特点是其独立作战的能力，由于主被动技能中都有回复 HP 和魔力值相关的技能，因此 Warlock 在战场上不管是持续作战还是续航能力都是首屈一指的。





Priest

初始能力值 30HP,70 魔力值，魔法回复 1.75/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

技能	魔力消耗	介绍
Holy Beam	3	向前方射出一道激光，命中敌人后会对其造成伤害，命中己方队友则会为其回复 HP
Draining Field	35	在地面上制造出魔法阵，在治愈己方的同时让位于魔法阵里的敌人受到大量伤害
Cripple Aura	50	在受到的伤害减半的同时对一定范围内的敌人产生减速效果，持续耗费魔力值

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Speed Penalty	-	增加普通攻击时的移动速度
Mana Shield	-	召唤魔力护罩，通过消耗魔力的方式来让敌人的攻击伤害减半
HP Regeneration	-	每隔一段时间便会自动回复 1HP 值

介绍

从设定上来说，Priest 是一个标准的回复角色，其初始技能“Holy Beam”便能为队友提供 HP 回复。然而由于“Holy Beam”不能为自己回复，并且受到 30 点初始 HP 的制约，Priest 在前期的死亡率较高，直到学会了被动技“HP Regeneration”和“Mana Shield”后，其在战场上的生存能力才会大幅提升。到了中后期学会“Draining Field”后，Priest 便可化身为既能奶队友，又能杀伤的“全能战士”，尤其是将“Draining Field”学到最高级后，Priest 甚至可以主动去吸引大量敌人包围，随后在地上连续召唤 3 个重叠在一起的魔法阵，这样就可以在回血的同时，站在魔法阵中间淡定地欣赏四周源源不断过来赴死的敌人了，可谓是最强守护技能。



Thief

初始能力值 40HP,40 魔力值，魔法回复 0.91/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

技能	魔力消耗	介绍
Knife Fan	15 ～ 21	向前方的扇形区域掷出复数的小刀，对敌人造成伤害
Grapple Chain	5	从正面向前方射出一道锁链，锁链的另一端触碰到四周的墙壁或者敌人后便会将 Thief 快速拉扯过来，同时对敌人造成眩晕效果
Smoke Bomb	30	让一定范围内的敌人陷入眩晕状态 2 秒

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Steal	-	使用普通攻击击杀敌人后有一定几率得到 1 个金币
Fervor	-	使用普通攻击连续击杀敌人后会令攻击速度提升 5%，增益效果可以叠加
Speed Penalty	-	增加普通攻击时的移动速度

介绍

Thief 是一个主要以中近程攻击为主的英雄，他的普通攻击和 Paladin 类似，但攻击范围比 Paladin 要广得多，在初始状态下便能达到 180°。不仅如此，Thief 的普通攻击还能防御敌人的远程物理攻击，这两点让他在面临大量敌人的围攻时依然能够全身而退。除了攻防一体的普通攻击外，学会被动技能 Steal 后，Thief 积攒金币的速度也会大大提升，让玩家队伍能够更快地买到强化装备。



Sorcerer

初始能力值 35HP,75 魔力值，魔法回复 0.91/ 秒，移动速度 0.9

主动技能

技能	魔力消耗	介绍
Comet	30	对前方的敌人召唤一颗彗星砸下造成伤害
Ice Orb	90	召唤出一个缓慢移动的冰球，在持续时间不断朝四面八方发射冰箭
Ice Sard Nova	50	以自身为中心向四面八方发射冰箭

被动技能

技能	魔力消耗	介绍
Chill	-	使用普通攻击时附带对敌人的减速效果
Frost Shield	-	受到敌人攻击时有 20% 的几率令受到的伤害减半，并且让对方减速

介绍

Sorcerer 是目前主机平台独占的英雄，它以中远程攻击为主，普通攻击是向敌方射出一支冰箭，伤害较低。Sorcerer 是一个标准的团队角色，它自带的技能大多都是控制技，例如初始技能 Comet，就能够让一定范围内的敌人陷入冰冻状态，打断他们的攻击和移动，使他们成为一个活靶子。一旦学会后两个主动技能后，Sorcerer 的群体输出能力将会大幅提升，让它在混战中能够快速消灭四面八方围攻过来的敌人，倘若再配合 Combo 状态进行回复，其持续作战的能力同样也无法被忽视。



道具介绍

道具可通过击杀敌人、打碎罐子和木桶、进入隐藏区域等方式获得，可分为回复类、钥匙类、钱币类以及隐藏道具 4 种。

回复类道具列表

名称	说明
苹果	回复 10 点 HP 值，经常从箱子和敌人身上掉落，也可从地面拾取
橘子	回复 25 点 HP 值，多见于隐藏房间的地面
肉块	稀有回复道具，可以回复 75 点 HP 值，多见于 BOSS 战后的隐藏房间内
魔力碎片	回复 15 点魔力值，经常从箱子和敌人身上掉落，也可在地面拾取
魔力宝珠	稀有回复道具，可以回复 50 点魔力值，多见于隐藏房间的地面
狂化药剂	颜色为橙色，使用后可在一定时间内让攻击加倍
回复药剂	颜色为黄色，使用后可让玩家的 HP 和魔力值全部回满
无敌药剂	颜色为紫色，使用后可让玩家在一定时间内无敌
十字架	每个十字架都代表了一条额外的生命，在组队模式下，玩家所得到和消耗的十字架是通用的

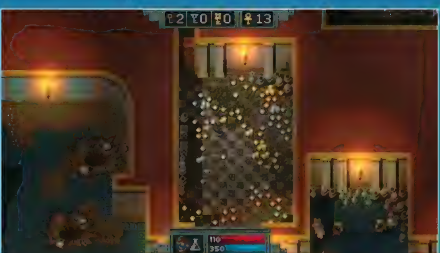
钥匙类道具

钥匙类道具有两种，一种是进入关卡另一片区域或者秘密房间所需的钥匙，共分为铜、银、金三种材质，分别能够打开对应材质的门。另一种是分散在关卡各处的符文，玩家将符文全部集齐后便能解锁通往 BOSS 所在之处的道路。



钱币类道具

钱币类道具价值由低到高主要分为铜、银、金、钻石四种，玩家可以通过地面拾取、击杀怪物和击碎罐子等方式来获得，钱币能够让玩家在商人处进行强化，以增强自己的作战实力。在多人模式下，玩家的钱币是共用的。除此之外，在游戏过程中玩家还会遇到一些形状较大的钱币——Vendor Coin，获得一枚即可让商店所出售的商品价格下降 0.5%。



隐藏道具

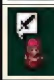
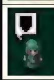
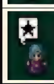
在冒险的过程中，玩家会在某些偏僻的小角落，或者隐藏的房间内意外发现一些神秘的木板，集齐全部木板后会为游戏新增一个结局。



商人介绍

商人是分散在游戏各个关卡中的 NPC，玩家可以使用收集到的钱币来换取强化自身的能力。商人共分为 5 种，每种商人贩卖的能力和道具都各不相同，除了 BOOST 和 Combo 类商人以外，其他商人贩卖的都是玩家所使用英雄的专属能力。除此之外，随着地下城层数的增加，高层数所在的商人贩卖的能力等级也会有所提升。下面是 5 种商人的列表。

商人分类表

图标	名称	说明
	Boost	出售各种药剂以及十字架
	Offense	出售攻击强化技能
	Defence	出售防御强化技能
	Combo	出售 Combo 强化技能
	Vitality	提供角色 HP、魔力值、移动速度等各种能力值强化

各层商人分布表

层数	Boost	Offense	Defence	Combo	Vitality
1				Combo1	Vitality1
2		Offense1		Combo2	
3	Boost	Offense1	Defence1	Combo2	Vitality2
4	Boost	Offense2	Defence2	Combo3	Vitality3
5					
6	Boost				
7	Boost				Vitality4
8		Offense3		Combo4	
9	Boost	Offense3	Defence3	Combo4	Vitality4
10	Boost				
11	Boost	Offense4、5	Defence4、5	Combo5	Vitality5
12	Boost				



文 三日月 美编 Juxi

《无形者》是《刺客信条 起源》的第一个大型 DLC，讲述了本篇结局四年后的故事，玩家将会在全新的场景“西奈半岛”和罗马军队展开战斗。值得一提的是，类似于历史博物馆的“游览模式”将会在 2 月 20 日免费开放给所有玩家，而最后一个 DLC《法老的诅咒》则会在 3 月 6 日发售。

刺客信条 起源		PS4 XOne UbiSoft
Assassin's Creed Origin		动作角色扮演 | 中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：420 港币、XOne：396.5 港币		

DLC《无形者》流程攻略

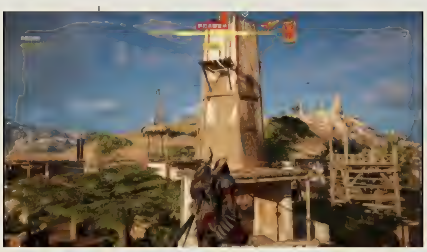
来袭的威胁

剧情概述

在儿子的大仇得报后，巴耶克开始带领着“无形者”在埃及展开行动。某天，巴耶克收到了王宫书记官“欧提斯”的信息。他在信息中提到了罗马的某个将军为了寻找某个神器而开始在锡瓦附近行动。锡瓦是欧提斯的家乡，他不忍心家乡被外来入侵者因此前来寻求巴耶克的帮助。虽然素未谋面，但念在两人是同乡，而且“神器”两字也吸引了巴耶克的注意，巴耶克决定前往锡瓦调查此事。

流程要点

1. 这个任务是开放给所有玩家的，并不需要季票或者购买 DLC，但其本身算是 DLC 的序章。



2. 萨拉吉娜营地的战斗部分和之前的营地没什么区别。由于需要全灭敌人的缘故，因为嫌麻烦的玩家可以选择直接开战。虽然敌人数量很多，但营地也不小，敌人的走位比较散。直接开战之前利用潜行暗杀可以解决大部分的敌人。建议先到达中央高塔，解决上面的弓箭手后确定敌人位置再逐个暗杀。和之前的营地类似，先把小队长找出来然后快速干掉。

3. 虽然目标有四个，但实际上玩家只需要去三个地点就可以了。

4. 贿赂品全部都装在马车上，用罐子装着，附近一般会有两到三个守卫守着。最简单的方法是直接拉弓远距离将罐子射烂，只要玩家动作够快就可以避免战斗。

5. 前往亚历山大的车辆是四个目标中最简单的，由于不在营地的缘故，玩家很简单就能将其解决。而且只要玩家动作够快，这个车辆很大几率会直接停在大路旁。



6. 采石场内的车辆由于在室内，远距离攻击可能不太好使。车辆附近还有三个守卫，其中两个会时不时走出室外，最后一个则会站着不同。鉴于采石场很大，敌人很少，无视其他敌人直取目标是最简单的。

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin' s Creed,



7. 匹萨欧罗斯堡垒非常大，如果有玩过相关支线任务的玩家应该还会有点印象。不过也正是由于结构复杂，玩家只要确定大部分敌人的位置，在城墙上移动就可以躲开绝大多数的敌人。堡垒里的车辆会固定停在一个地方，直接呆在城墙上用弓箭射烂就可以了。虽然会引起敌人注意，但只要玩家快速离开，就很难被敌人发现。

8. 要刺杀的目标并不是一个士兵，一对一的话几乎毫无还手之力，但总共有 5 个护卫随行，而且需要玩家靠近“确定击杀”。这里有两个方法，一是最老套的等到夜晚然后趁目标睡觉的时候干掉他，另一个方法就是趁其移动到目标车辆附近的时候（白天他会走到车辆附近）将其远程击杀，然后下去将其余敌人干掉并确定击杀后骑马逃走。这里非常靠近堡垒入口，逃走迅速的话甚至连警报都不会引发。

9. 最后屋子的调查部分非常简单，如果不想引起室内敌人注意的话，可以选择从二楼阳台潜入。用弓箭干掉二楼阳台的敌人，从二楼下到一楼时，一楼的敌人全都是背对玩家的，接下来该怎么做想必也不需要再多解释了。

无形者

剧情概述

王宫书记官“欧提斯”的调查委托最后以他的死告终，但巴耶克从这次调查中得知了一个名字：路菲欧。这位罗马将军曾是恺撒的随从，现在则躲在克里奥帕特拉与马克·安东尼的阴影下操纵权力。此次他在锡瓦的行动也只不过是为了寻找某件物品来强化自己的权力而已……

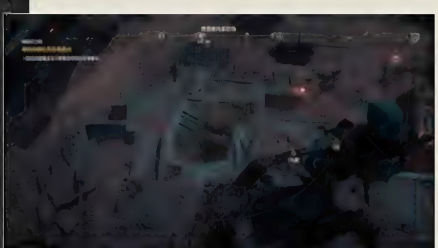
不知不觉四年过去了，巴耶克收到了昔日的同伴，沼泽女猎手塔希拉的来信。信中提及到了无形者和西奈地区的反抗军领袖盖米拉特组成了联盟对抗罗马军队。但他们遇到了很大的困难，并出现了人员伤亡，陷入迷惘的塔希拉此时需要巴耶克的帮忙。



流程要点

1. 西奈的地区的等级为 40 到 45，开始 DLC 前请确保自己的等级已经满足要求。

2. 来到新地区，首先要做的事情当然是找个鸟瞰点。按照任务指示找到鸟瞰点，从上面往下看就能发现无形者据点的标志。当然，你不爬也是可以的。之后玩家还需要找到据点的入口，利用赛努可非常轻松地找到。不过入口位置并不是以黄色圆圈显示，而是一般的白色，利用赛努寻找入口时请注意这一点。

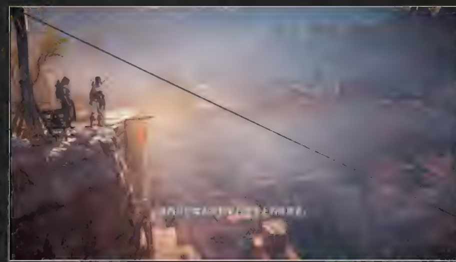


3. 和本篇的流程类似，之后玩家会同时触发三个主线任务，分别是：奴隶的死亡处、统治者之墙和西落之阳。本文攻略将按照任务等级从低到高做起。

奴隶的死亡处

剧情概述

和塔希拉以及反抗军领袖盖米拉特汇合后，巴耶克立即展开了行动。实话实说，和罗马军队战斗对于巴耶克来说早已是轻车熟路，倒是从盖米拉特的言行中，巴耶克感受到了一丝违和感，希望只是错觉吧……



流程要点

1. 绿松石营地非常大，而且敌人很多，但如果只想刺杀目标的话，潜入的难度还是不高的。

2. 从起点出发，利用滑索可以很轻松地来到山谷的另一边，也就是目标右边的山谷。沿着右边的石壁出发，标记好敌人后利用地形将其逐个解决掉。他们的视线大部分都是不重叠的，考虑到大部分玩家玩到这里时应该都学会了技能“连环刺杀”，即便刺杀杂兵时出点什么意外，想必玩家也能从容脱身。

3. 消灭两三个杂兵后玩家能在右边看到一个营地，先不用管。这里笔者推荐的打法是利用这里的弩炮直接远距离杀死目标。杀死后立即跳下悬崖（记得往水里跳，可别摔死了），等敌人解除警戒状态或者离开目标后，就直接沿着悬崖爬上去，对着目标”确认击杀”就算刺杀完成了。



4. 第二部分的营地建议嫌麻烦的玩家直接开战，开战前可以先释放一些反抗军助战。潜行流玩家则建议跳到帐篷后面，以此为起点开始潜入。不要从一开始的山上直接往下跳，要不然很容易会被附近训练的士兵发现。从左边的围栏绕进去，利用帐篷后面的草丛将帐篷里的指挥官直接引出来干掉，剩下的一个大块头同样引到草丛干掉，最后的杂兵直接拉弓爆头干掉就可以了。

5. 营地下方的敌人就可以打得开放一些了。先站在高处将位于高点的几个杂兵都解决掉，由于这几个杂兵的站位离得都比较远，直接拉弓爆头射击是个不错的选择。最后等到营地入口的两个杂兵站在入口附近不动时，从绳索上拉弓杀死其中一个杂兵，最后两个杂兵就用连环刺杀解决掉就可以了。



6. 然而无论玩家玩得有多好，当营地的敌人数量减少到一定程度后就会出现援军，此时就要开启“狂战士模式”了。这个营地还关押着很多反抗军，如果全把他们放出来的话，此时的友军数量应该比敌人数量还要多，战斗可谓是非常轻松。

TIPS 现在几点？：日晷方尖碑的位置虽然没有标出来，但方尖柱本身还是很好找的。玩家需要观察影子来判断大概的时间，玩家只需要在方尖碑的影子靠近中间的时候信仰之跃就可以了。

统治者之墙

剧情概述



解决掉采石场的塔西托后，西奈地区的反抗军也开始了行动。巴耶克开始把目光移到了下一个目标：艾培利欧斯。他监督着西奈地区所有的贸易，而且行事风格非常残暴。据同伴的情报，他位于被称为“统治者之墙”的堡垒内。

流程要点

1. 艾培利欧斯的特殊之处在于玩家利用赛努是不能找到他的，玩家需要用肉眼来找到目标。

2. 话虽如此，对于玩家来说，要想找到他还是非常容易的。虽然营地里有三个队长（包括穿着和队长一样的目标），但实际上熟悉 AI 行动规律的玩家也知道，AI 默认的队长基本是不会四处乱走的，而且也没有护卫。那么接下来玩家要找的人的特征就非常明显了：四处乱走，而且身边有护卫。



3. 靠近目标的时候会听到目标和护卫之间的对话，之后系统就会帮玩家确定目标了。“统治者之墙”的潜入建议玩家在四周的城墙移动，除了敌人较少以外，引起敌人注意也比较容易处理以外，在城墙上也可以找到目标。和之前一样，解决目标并“确认击杀”后就算是完成任务了。

4. 顺便一提，将统治者之墙的所有小目标完成可以解锁成就 / 奖杯“统治者之墙”。

流程要点

1. 阿蒙麦西斯金字塔营地非常小，敌人也不多。先把四周高处的敌人暗杀后就可以把下面落单的队长以及剩下的最后一个杂兵给解决掉了。等级低一点也没关系，反正还有 NPC 帮忙。

2. 金字塔内的探索非常简单，玩家需要帮助盖米拉特逃出金字塔。方法是利用平台把他给升到高处去。第一个平台需要利用重物，重物在平台四周就能找到很多，主角连同三个重物就可以把平台升上去。



3. 通过一条满是蛇的走廊后，和之前类似，第二个区域玩家需要利用重物来移动平台。不过这次不需要搬动，直接拉就可以了。第二个重物位于围栏后面，玩家需要用攻击打烂围栏才能发现重物。

4. 在出洞穴的时候会遇到一群敌人，解决后就可以离开金字塔了。在这里玩家会触发一个支线任务“来自星辰的碎片”，完成后可以获得强力武器“托特之剑”，解谜过程非常简单，具体步骤可以参考这一页下面的 TIPS 部分。

5. 塔摩斯位于营地中央，和艾培利欧斯相比，刺杀他就要简单粗暴得多了。他会在营地中央徘徊，看准时机从附近的瞭望塔上一跃而下即可刺杀他。和之前一样，玩家需要靠近“确认击杀”才算是完成任务。



西落之阳

剧情概述

塔摩斯是一名埃及石匠，身为埃及人的他却成为罗马人路菲欧的爪牙，并掠夺着阿蒙麦西斯的金字塔以及荷鲁斯神殿，借此来赚取罗马发动战争的资金。姑且不说协助侵略者的行为，单论破坏文物这种行为就已经不可原谅。为了保护金字塔和神殿，巴耶克计划和盖米拉特一起阻止塔摩斯。



锁链不嫌粗

剧情概述

通过杀死路菲欧的三个手下，路菲欧本人也终于现身。眼看事情进展一切顺利，西奈的无形者据点却遭到罗马军队的袭击。不光是塔希拉和卡旭塔，就连巴耶克也被罗马军队俘虏。就在一切看似要结束的时候，一个熟悉的人出现并向巴耶克伸出了援手……



TIPS 来自星辰的碎片：托特神殿位于亚西诺伊，玩家首先需要找到位于树下的水晶，用攻击可以破坏掉挡住门的树根。接下来爬到尖塔上安放水晶，下来后再调节树两旁的镜子将光线聚集在树下的门上。部分镜子会被蛛网挡住，用火烧掉就可以了。

流程要点

1. 克罗斯塔要塞并不算大。老规矩，先将整个基地的敌人都标记好，然后烽火处埋好陷阱，一切就绪后就可以准备救人了。

2. 卡旭塔位于营地右边的一个坑里，附近有很多草丛可供玩家藏身，利用草丛将附近的敌人逐个干掉后就可以去救他了。卡旭塔本身是有战斗力的，玩家无须担心他会拖累自己。

3. 塔希拉就有点麻烦了，玩家需要将她扛出营地。最简单的方法是呆在高处，然后用弓箭射烂附近关押着平民的笼子。释放出来的平民会开始往营地外跑，此时玩家就可以趁乱将塔希拉扛出来了。塔希拉所处帐篷的左方围墙是可以沿着岩石爬出去的，只要玩家动作够快，不引起敌人注意逃出生天是没什么难度的。外面还有马和 NPC 在等着玩家，将塔希拉放上马后就赶紧离开这里吧。



这就是暴君的下场

剧情概述

在艾雅……不，阿蒙内特的帮助下，巴耶克成功逃出生天并救出了同伴。然而牺牲者依然无可避免地出现了。虽然巴耶克和阿蒙内特对于是谁背叛了他们依然心有疑惑，但此时的他们已经顾不上这个了。毕竟巴耶克此行的最终目标，路菲欧本人已经来到西奈地区了。

流程要点

1. 亚西诺伊的战斗就不用想着什么潜入了，直接开打就行。部分敌人会处于没有发现玩家的状态，可以趁机暗杀几个。



2. 由于路菲欧在船上，而且早有准备，因此暗杀难度很高。建议玩家在正式开战之前将附近几艘大船上的敌人都全部暗杀掉。要不然待会和目标战斗的时候很大机会会被杂兵干扰。

顾全大局

剧情概述

在解决掉路菲欧后，巴耶克在和阿蒙内特的对话中意识到盖米拉特为了让抵抗军变得更加强大，故意引起平民和罗马军队之间的矛盾。甚至在罗马军队屠杀平民的时候袖手旁观，从而利用幸存者的仇恨来让抵抗军成长。

而在无形者的帮助下，盖米拉特已经成为抵抗军心中神一般的存在。然而这个“神”却已经忘记了战斗的初衷，为了胜利而把本该作为保护对象的人民给牵涉进来。巴耶克现在必须要亲自去改正这个错误，让无形者重新回到正确的前进道路上。



流程要点

1. 最终 BOSS 战发生在几个平台上，盖米拉特的攻击方式并没有太过特别的地方，和本篇那两个有“超能力”的 BOSS 相比，他就是个正常人而已。

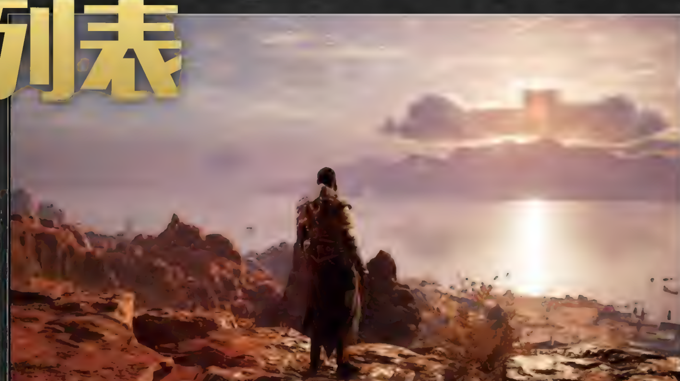


2. 在战斗中，他会尝试用盾牌将玩家推入水中，一旦得手，他就会立即使用弩炮射击玩家，同时会将通往弩炮平台的桥给点着。值得注意的是，玩家是爬不上弩炮平台，只能爬上隔壁的平台。之后只要利用木栏作为掩体，看准弩炮发射的间隙给 BOSS 来一箭，击中的话桥上的火会灭掉，接下来 BOSS 会像个疯子那样冲过来，此时就是输出的最好时机了。如果不慎被 BOSS 推下水的话，就重复上述的流程再来一次。



成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
现在几点?	10 点 / 铜	在上午十点到中午之间，于亚西诺伊的日晷方尖碑进行信仰之跃。
滑索封口	10 点 / 铜	从滑索上进行 3 次刺杀。
越狱风云	20 点 / 铜	释放 20 名反抗军。
团队合作	20 点 / 铜	使用爆头杀死一名被赛努骚扰的敌人。
统治者之墙	40 点 / 银	完成统治者之墙堡垒地点。
精准打击	30 点 / 银	刺杀塔西托，塔摩斯与艾培利欧斯。
新兵入伍	40 点 / 银	完成支线任务“莎琪拉特崛起”与“圣甲虫之影”。
顾全大局	40 点 / 银	完成“顾全大局”。



TIPS 滑索封口 / 劫狱风云：这两个成就 / 奖杯都推荐在“绿松石营地”刷，那里不光滑索多，而且反抗军俘虏也多。不过鉴于这两个成就 / 奖杯都有可能在正常流程中顺便获得，建议玩家还是通关后再来刷。

栏目主持：马修

PlayStation VR 2017年度TOP 10（美）

随着 2017 年画上句号，SIE 官方也惯例公布了 PlayStation Store（美服）的下载 TOP 10 数据，其中当然也包括单列一项的 PS VR，这里面我们来看下都有哪些。

1 Job Simulator 工作模拟

一个非常眼熟的游戏名，也是 PS VR 榜单上的霸榜者，游戏的背景是机器人已经足以帮助人类胜任全部劳动的时代，而人类通过模拟器来感受劳动。该游戏在 2016 年 PS VR 的 TOP 10 榜单就是第一位，如今重回榜单并且名列榜首，也可见该游戏的魅力。



2 Superhot VR 超热VR

画风奇特而且很暴力的一款主视点动作游戏，号称是“模糊了谨慎的策略与肆无忌惮的破坏的界限”，游戏只有一条命，死了就死了，没机会复活或续命；同样也没有子弹收纳的要素，所以必须得省着用子弹，更要拾起敌人的武器去战斗。而且作为动作游戏，本作还有慢动作躲避子弹的有趣设定。该作在去年 10 月份 PS VR 的一周年时的月下载榜上排名第 8，而在年度榜单上名次大幅提升。



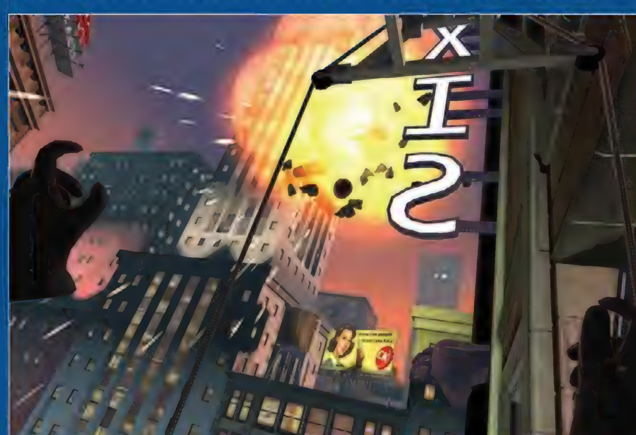
3 PlayStation VR Worlds 虚拟现实乐园

本作是 PS VR 首发游戏之一，厂商旨在让玩家通过这款游戏来快速而全面地体验到 VR 的乐趣和魅力，因此游戏不仅在沉浸感和 VR 体验上做得颇为到位，还包括了主视角射击、探索、竞速、冒险和运动五大类型。相比去年第 4 的排名，该作在 2017 年的榜单上向前移了一个位置。



4 I Expect You To Die 我希望你死

在这款发售于 2017 年 4 月的间谍主题 VR 解谜游戏中，玩家加入到间谍世界的强化执行部门 OED，成为新的邪恶克星。在游戏中亲身感受抽丝剥茧的线索搜寻和分析，快速思考并面对各种陷阱和麻烦，最终揭开背后的谜团。该作在 8 月份时还达成了百万销量。



5 Batman: Arkham VR
蝙蝠侠 阿克汉姆VR

PS VR发售初期即收获大量赞誉的本作中，玩家扮演蝙蝠侠去亲身体验虚拟现实中的歌谭市并战斗。该作在2016年的年度VR游戏下载排行榜中排名第二，在月份榜单上消失了一段时间后，竟然再度出现在年度榜单而且排名第5，还是很出乎人意料的。



6 The Elder Scrolls V: Skyrim VR
上古卷轴V 天际VR

2017年发售的3A级VR大作之一，在虚拟现实的游戏世界中，通过体感实现弓箭、魔法、剑盾等操作来战斗，不仅上手更快，流畅度也都做得很到位。游戏有PS Move平移、手柄传送、Dualshock 4手柄直接控制三种移动方式，而进入到游戏世界的沉浸感，更是这款VR版的独特魅力所在。



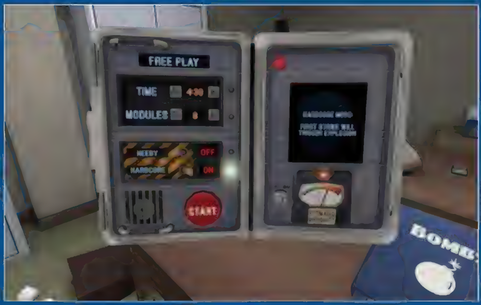
7 Fruit Ninja VR
水果忍者VR

2016年12月推出PS4版的本作，就是在VR里玩智能手机上那款著名的《水果忍者》。不过切水果不再是用手指，而是通过体感操作，真正地在虚拟现实里用武士刀来切，而且是二刀流——虽然听起来不如跟敌人对着砍来得刺激，但实际玩起来还是相当紧张的。该作发售时赶上2016年终，没能上2016的年度VR榜有些吃亏。但发售一年之后仍然榜上有名，也足见《水果忍者VR》的吸引力。



8 Keep Talking and Nobody Explodes
保持沟通没人会炸

本作是PS VR首发游戏之一，最大的卖点是VR玩家与非VR玩家进行语言沟通合作，非VR玩家通过拆弹手册找出线索，指导VR玩家在虚拟现实中拆除定时炸弹，沟通好按时拆除炸弹，就算完成任务，否则就会被炸到，绝对考验友情和玩家间彼此的沟通和理解能力。



9 Until Dawn: Rush of Blood
活至黎明 血脉贲张

“《活至黎明》系列”的衍生作，保留了原作的诡异和恐怖要素，并沿用了原作的角色，类型做成了恐怖+轨道射击。随着坐山车的前行，玩家也越来越深入到这个恐怖的世界中，因为过山车是自动行进，因此玩家甚至没有主动的喘息时间。除了要面对过山车的快节奏刺激，更要面对屠宰场、恐怖玩偶、杀人狂等各种突然出现或越来越近的恐怖事物。



10 Driveclub VR
驾驶俱乐部VR

较早就宣布支持PS VR的竞速大作《驾驶俱乐部VR》，在2017的年度下载量TOP 10中竟然再度看到这款发售一年多的PS VR首发游戏，其意外程度不亚于10月份时看到该作忽然冲进月份榜单的第二名。想想除了PS VR本身对应的VR竞速游戏太少，不知道和《GT赛车 竞赛》有没有关系……



总结

尽管在整个2017年，PS VR都称得上是回归常态的VR行业里难得的赢家，但是从年度游戏的下载阵容上看，还有不少2016年榜单上的旧游戏继续存在，显示这些游戏魅力的同时，不得不说这其实也体现了整体上游戏缺乏、尤其是发售后就引起大卖的爆点游戏的缺乏。而各方面表现都很优秀、亦非常被看好的《遥远星际》(Farpoint）不在榜单内，也是相当意外。从其配套的光枪PS Aim的销售情况来看，似乎是玩家对这个必须要额外设备的模式并不买账，设备不仅存在重量较轻、外形玩具化等问题，60美元的售价也让很多玩家望而却步——毕竟都可以额外再买一款不错的实体游戏了。

还好，2017年的TGS上，我们看到索尼依然在联合第三方厂商继续推出VR游戏，其中不乏《上古卷轴V 天际VR》、《皇牌空战7》等大作，其中有些已经开始发售兑现，希望2018年的PS VR年度下载量的榜单上，能有更多的新面孔吧。



文 水无月 美编 咕噜

异度神剑 2		Nintendo	NS
ゼノブレイド2		角色扮演	中文版
2017年12月1日	本地1人	无对应周边	
售价为8618日元			

经历了一个多月的攻略，相信每位玩家对《异度神剑 2》的游戏内容之丰富都深有体会吧，即便是作为攻略作者的水无月，对本作也有种常玩常新、想要彻底玩透这个游戏真是太难了的感觉。上期《异度神剑 2》研究我们为各位提供了全普通支线任务的完成方法，而本期我们则带来了全部异刃专属支线任务以及稀有怪物讨伐的相关研究。同时本作在 1 月 19 日又更新了一部分新的 DLC 任务，因此本期研究我们也有收录。在本作的官网上制作人高桥哲哉也表示将会尽快推出本作的二周目内容，就让我们一起期待吧。

补丁更新

《异度神剑 2》于 1 月 19 日正式发布了本作的 1.2 版补丁，同时购买了季票的玩家还可以在主菜单的 Expansion Pass 中领取新的 DLC 内容，包括：

①5 个新的追加支线任务（具体完成方法本文最后会详述）。

②提供御刃者冒险支援品，包括 10 个稀有核心水晶、1 个史诗核心水晶、1 个超频。同时还有虎和花 JS 喜欢的东西，以及饰品一个（3 星自动平衡器）。



异刃任务

本作除了普通支线任务之外，大多数稀有异刃都有其专属的异刃支线任务，不过要解锁这些异刃支线任务往往都有比较多的前置条件：①首先要抽到这个稀有异刃（废话）；②不少异刃支线解锁都有提升信赖度，解锁关键牵绊奖励的要求，特别是有好几个异刃的任务都需要积累到 9800 信赖解锁关键牵绊奖励 Lv5 才行。提升信赖度的方法有派遣其出去完成佣兵团任务或者绑定其一起战斗等，不过效率最高的方法还是绑定异刃后不断使用各种收纳包道具，虽然 1.2 版后可以按 A 键跳过使用收纳包道具的语音，但这个过程还是相当煎熬的；③涉及到开启任务和任务流程中的剧情都必须将该异刃绑定在御刃者身上才行，不绑定的话通常是不会出现任务目标和提示的；④除此之外一部分异刃还会有一些其他的前置剧情，下文会为各位详细说明。

■格尔特蒙特仓库的购买：格尔特蒙特仓库是凛音、韦驮天、月、识各自的异刃任务及牵绊环解锁的必须场所。在格尔特蒙特打捞甲板会有一个 NPC 开价 10 万 G 将仓库卖给主人公，付钱后就能获得仓库的使用权，如果不想花钱购买的话，可以跳下云海游到后门进去（需要场景技能怪力 Lv2、诺彭族的知识 Lv4），同样可以使用仓库。



▲从后门同样可以进入格尔特蒙特仓库。

©Nintendo / MONOLITHSOFT

金钱总是留不住？

对应异刃：凛音

■任务开启条件

解锁凛音的关键牵绊奖励 Lv5，在购入格尔特蒙特仓库之后，往仓库中凛音的储钱柜存钱即可，累积存满 100 万 G 即可解锁关键牵绊奖励 Lv5，之后会开启异刃任务。

■任务流程

1. 去利贝拉里塔斯岛屿群的传承之盆景（达利塔娜小岛西北）发生剧情。

2. 前往在斯佩比亚上层的帝都阿尔巴马格，去西侧阿达玛仓库区的卖岛商人家。

3. 再前往纳哈尔中央广场，在任务指示处附近发生剧情。

4. 剧情后和 NPC 巴德尔对话，给她 10000G。

5. 前往阿伐利缇亚商会北面的格尔特蒙特出发港发生剧情，之后和中央交易所旁的鲁特对话，去格尔特蒙特飞行甲板打捞，获得“漂亮的贝壳”，将之交给鲁特。

6. 前往格尔特蒙特飞行甲板北面，窥探涡潮号的情况，接下来要前往 4 个不同的地方寻找被埋起来的桶：①第一个桶在古拉上层右半身的暴龙住处南侧，需要场景技能（诺彭的知识 Lv2、观察眼 Lv3）；②第二个桶在檀佩兰提亚中央平原的多雷克斜塔西南，需要场景技能（诺彭的知识 Lv3、观察眼 Lv2）；③第三个桶在艾尔皮斯灵洞中层 灵泉街广场遗址南面的螺旋回廊，需要场景技能（诺彭的知识 Lv3、观察眼 Lv3），这里需要按照主线流程的路线爬到上层，桶的位置在前往大空洞出口的反方向南侧；④第四个桶在莫尔斯断崖的巴尔克鲁斯遗迹，从缺口处跳下就能发现，需要场景技能（诺彭的知识 Lv2、观察眼 Lv4）；全部找齐后返回阿伐利缇亚的涡潮号发生剧情。

7. 完成阿伐利缇亚的佣兵团任务“黑毛诺彭搜查队”。

8. 佣兵团任务完成后前往阿尔巴马格・爱比尔商业区的屋顶上寻找黑毛诺彭族，在传送地标附近会发生剧情，这里需要一面追击萨伊萨伊一面和众多阿尔达尔的御刃者战斗，一路击破拦路的敌人后，来到任务指示处发生剧情。

9. 剧情后任务完成，之后佣兵团会追加“凛音的茶会”系列任务。



福兮祸兮

对应异刃：重音

■任务开启条件

解锁重音的关键牵绊奖励 Lv3 后，去托里格镇旅店住宿。

■任务流程

1. 前往托雷塔风车广场的喷泉处发生剧情。

2. 向图莉面包店主阿哈特询问情况。

3. 前往修比亚木材所，和阿夏对话，寻找前往诺奇路亚伐木场的奥特。

4. 传送到地标“旅行者休息树”后一直往南即可，途中需要使用场景技能（火属性之力 Lv3、风属性之力 Lv3）烧掉倒下的大树，来到侦察隐蔽桥，之后和 NPC 克本对话。

5. 传送到地标“日光岩屋”后往东前往火鸡人领地，会发生剧情，之后要和 3 个火鸡人战斗，取胜后爬到上层营救奥特。

6. 返回修比亚木材所和奥特对话，之后再去图莉面包店，和阿哈特对话。

7. 再次回侦察隐蔽桥附近找克本，同样需要用场景技能（火属性之力 Lv3、风属性之力 Lv3）烧掉倒下的大树。

8. 再次前往火鸡人领地，打倒所有火鸡人，拿到货物之后去扎因木标东面找克本。

9. 返回托里格镇托雷塔风车广场，和阿哈特对话后任务完成。

七冰的挑战

对应异刃：七冰

■任务开启条件

七冰加入后，在英维迪亚烈王国腹部的青之岸壁西侧，发生牵绊对话“还无法习惯”。之后前往托里格喷泉广场琪亚拉出现自动发生剧情（夜晚限定），开启任务。

■任务流程

1. 传送到阿伐利缇亚商会的莱姆莱伊姆旅店，和 NPC 科比塔比对话，佣兵团会追加可以重复完成的七冰的歌手训练课程任务，包括歌唱、仪容和灵魂三项。

2. 通过完成佣兵团的三项课程任务将七冰歌唱、仪容、灵魂的等级都加到 2 以上，之后向科比塔比报告

3. 前往莱姆莱伊姆旅店七冰所在处，发生剧情。之后和肚扁扁食堂的科比塔比对话。

4. 继续反复进行佣兵团任务，将歌唱、仪容、灵魂加到 4（3 种徽章获得累积各 9 个即可，和科比塔比对话可以确认当前的级别），之后和科比塔比对话。

5. 前往英维迪亚烈王国的王都冯斯麦姆，在巴杰纳剧场找七冰发生剧情。

6. 剧情后去剧场旁边的谢罗布劳小卖车买 10 个胜利吉事果交给七冰，发生剧情，之后和科比塔比对话。

7. 接下来这一步堪称地狱级：玩家需要反复完成佣兵团的歌手训练相关任务来增加七冰的粉丝数量，直到七冰粉丝累计达到 5000 后才算完成任务。除了三项基础课程任务之外，随着获得徽章的数量增多及七冰能力的提升，佣兵团还会刷新一些一次性的演唱会任务以及更高级别的基础课程任务。这可以说是本任务最为漫长的一个阶段，玩家至少需要不间断地跑 10 个小时以上的佣兵团任务才能达成 5000 粉丝的要求，不过玩家也可以借此机会用来多多解锁其他异刃的牵绊奖励，总之各位努力吧。

8. 达成 5000 粉丝后和科比塔比对话，之后前往阿尔巴马格的贾尔卡马洛旅店找七冰，前往旅店三层的单人房。

9. 于夜晚前往古拉托里格镇的拉康特喷泉，和琪亚拉对话，之后将琪亚拉带去帝都阿尔巴马格的纳哈尔中央广场，完成任务。

雷鼓！拼命努力！

对应异刃：雷鼓

■任务开启条件

获得雷鼓后在托里格商店街发生剧情就可以开启任务，不过要完成任务需要解锁雷鼓的关键牵绊奖励 Lv5。

■任务流程

1. 追赶雷鼓，先后在古拉的晚风草原、格尔德亚大平原，塞加尔丘陵等地的指示处发生剧情。

2. 和各地的 NPC 对话发生剧情，提升雷鼓的雷电控制技能，最终提升到 Lv5（雷电控制 Lv5 需要先解锁关键牵绊强力 Lv5）。

各地的相关 NPC 如下：

①弥先村的酷卡，需要场景技能（雷属性之力 Lv5、雷电控制 Lv1）。

②英维迪亚弗雷斯贝古村的宇津节，需要场景技能（雷属性之力 Lv4、雷电控制 Lv1）。

③古拉托里格镇的卡利，需要场景技能（雷属性之力 Lv3、雷电控制 Lv2）。

④斯佩比亚皇宫哈达夏尔的米洛斯，需要场景技能（雷属性之力 Lv6、雷电控制 Lv2）。

⑤洛修利亚王宫特奥斯卡尔迪亚的佛提斯，需要场景技能（雷属性之力 Lv2、雷电控制 Lv3）。

⑥利贝拉里塔斯岛屿群里吉特



港的乌琪乌琪，需要场景技能（雷属性之力 Lv7、雷电控制 Lv3）。

⑦阿伐利缇亚打捞甲板的谜之机器，需要场景技能（雷属性之力 Lv10、雷电控制 Lv1）。

⑧阿伐利缇亚打捞甲板的谜之机器·夜晚，需要场景技能（雷属性之力 Lv10、雷电控制 Lv4）。

3. 回托里格镇寻找被雷鼓放电击中的少年，分别和 NPC 米兰、帕姆帕姆、隆特、门聂对话即可。

4. 寻找前往古拉上层右半身的克雷尔水脉的伊吉，先传送到地标“诺奇路亚伐木场”，从旁边的树根向北上去，在稀有怪“不动的冈萨雷斯”所在位置下来，之后从右手边的陷坑处跳下，找好落脚点，注意掉落在水中即可，一路掉落到底后就到了克雷尔水脉。

5. 在克雷尔水脉打倒敌人“纳南达蜘蛛”，救出伊吉，返回托里格镇完成任务。



人造的生命

对应异刃：KOS-MOS Re

■任务开启条件

获得 KOS-MOS Re：后在世界树中层·第七外国机场的最东侧开启任务。

■任务流程

1. 任务开启后发生战斗，击败异刃机器人 ×3 发生剧情，之后在击败异刃机器人 ×2。

2. 回洛修利亚王宫觐见国王塞里希。

3. 传送到斯佩比亚帝国的哈达夏尔军港，发生剧情，击败异刃机器人 ×3。胜利后前往王座大厅觐见皇帝奈费尔。

5. 前往莫尔斯之地·倒下的办公楼，爬到顶层发生剧情和达格拉异形怪 ×4 发生战斗。

6. 去洛修利亚王宫阿丝特尔房间，剧情后任务完成。



玛瑙的意志

对应异刃：玛瑙

■任务开启条件

首先需要解锁玛瑙的关键牵绊奖励 Lv2，之后在英维迪亚烈王国·王都冯斯麦姆的旅店中休息，之后发生剧情，可以解锁玛瑙的场景技能“宝石梦”并开启任务。

■任务流程

1. 去英维迪亚腹部的采石场遗址寻找新种矿石，在任务指示点利用玛瑙的“宝石梦”调查，发生剧情（同时解锁玛瑙的关键牵绊奖励 Lv3）。

2. 去阿伐利缇亚飞行甲板，找宝石商米罗罗发生剧情。

3. 去世界各地利用玛瑙的“宝石梦”调查特殊采集点（有任务指示），采集神秘矿石。使用“宝石梦”采集特殊采集点累计到一定次数后可以提升“宝石梦”的等级，等级提升后可以就可以采集更多的采集点。不过并不是每个特殊采集点都可以采出神秘矿石，有些采集点里则是虫子。

4. 累计采集到 4 个神秘矿石后去找米罗罗鉴定，可以解锁关键牵绊奖励 Lv3，累计采集到 8 个神秘矿石并找米罗罗鉴定后可以解锁关键牵绊奖励 Lv4，同时任务会进入下一阶段。下面为大家简单列一下 8 个能采集出神秘矿石的特殊采集点。

需要“宝石梦 Lv1”的有①檀佩兰提亚中央平原的大拱门西南处；②洛修利亚下层的比比特巢穴；③利贝拉里塔斯岛屿群·弥先村的西南；④艾尔皮斯灵洞中层的忏悔之泉。

需要“宝石梦 Lv2”的有①古拉上层右半身·诺奇路亚伐木场的南侧；②英维迪亚烈王国腹部的列柱街道；③斯佩比亚上层的杰利德恩德高地；④斯佩比亚下层的旧输送管工出口。

5. 采集到 8 个矿石后，需要前往前人未至的巨神兽土地寻找新品种的矿石，传送到莫尔斯之地·腐朽的巨神兽的地标“胎中横穴”，前往任务指示处发生剧情，调查特殊采集点（需要宝石梦 Lv3），发生剧情，获得神秘矿石。

6. 返回格尔特蒙特飞行甲板，将矿石给米洛洛鉴定后任务完成。



云伴月，风拂花

对应异刃：月

■任务开启条件

解锁月的关键牵绊奖励 Lv3，需要将月的信赖度提升到 100 解锁 Lv2 后，绑定月前往洛修利亚王都特奥斯奥莱的艾尔姆广场发生剧情后即可解锁。另外月的冰雕技能的解锁需要购买或进入格尔特蒙特仓库才行。

■任务流程

1. 前往宿屋亚娜斯塔西斯睡觉后触发剧情，正式开启任务。

2. 首先在洛修利亚王都特奥斯奥莱的各处收集琪亚丝缇娜的情报，需要分别和城内的 NPC 马纳加尔姆、丽泽罗蒂、塞蕾斯米娅对话。

3. 需要前往洛修利亚·旧盖尔盖姆正门遗址的后方森林，具体走法是传送到下层卢米娜利亚台座，一路往北即可到达旧盖尔盖姆正门遗址，需要调查附近的 5 处雪堆，发现 NPC 仙人。

4. 这里有两种进展的任务的方式，一种需要给仙人贡品（肉汁梵天鰩鳍、流行铃虫、软软海参），使完成度至 100 就能得到情报，或是选择威胁他也可以获得情报（需要冰属性之力 Lv9、集中 Lv3）。



5. 前往洛修利亚 · 崩城的旧支柱都市，需要在卢米娜利亚台柱附近调查崩落冰桥（需要冰属性之力 Lv6、集中力 Lv5）铺路。

6. 一路向西北方前进，到达最高处的任务指示位置，可以发现琪亚丝缇娜（需要火属性之力 Lv3、集中力 Lv5）。

7. 剧情后会和萨丁巨像兵 ×4 战斗，胜利后返回王都旅店和索莱亚德对话完成任务。

王的威光

对应异刃：宫比罗

■任务开启条件

完成宫比罗的牵绊对话“独一无二”，这一对话必须先解锁宫比罗的关键牵绊奖励 Lv4，之后在利贝拉里塔斯岛屿群可触发该对话。

■任务流程

1. 在傍晚 16 点到 19 点之间去斯佩比亚上层的米德巴尔桥附近，剧情后开启任务。

2. 分别去阿伐利缇亚、英维迪亚、斯佩比亚、洛修利亚的书店购买三本历史书，可以分别开启三个不同的子任务。首先去斯佩比亚帝都阿尔巴玛格的哈塞菲尔书房购买“古拉历史全书”，可开启子任务“宫比罗的过去 · 共和国篇”，之后去古拉 · 托里格镇的修比亚族长家前，和埃德加对话后完成任务。

3. 在阿伐利缇亚商会的花丸书屋购买“幽界今夕”，可开启子任务“宫比罗的过去 · 群岛篇”，之后传送到利贝拉里塔斯岛屿群 · 里吉特海域的遗迹沉睡之岛，发生剧情后调查遗迹沉睡之岛东面和北面的两处挖掘点，调查需要集中力 Lv6、观察眼 Lv2，发掘需要地属性之力 Lv5、忍耐力 Lv5。

3. 再去洛修利亚王都特奥斯奥莱的比布里奥 · 波里奥书店购买“失落之民的石板”，开启子任务“宫比罗的过去 · 遗迹篇”。

4. 该子任务需要去洛修利亚下层的三处挖掘点挖掘石版碎片（有任务指示的问号标识），分别位于①圣大列柱廊西北的挖掘地，需要集中力 Lv5、忍耐力 Lv4，可获得“方形的石版碎片”；②圣大列柱廊南面的挖掘地，需要地属性之力 Lv7、观察眼 Lv4，可获得“菱形的石版碎片”；③旧盖尔盖姆正门旧址的问号挖掘地，需要集中力 Lv5、观察眼 Lv3，可获得“尖锐的石版碎片”，这个挖掘点需要从上层的地标“乌尔迦利亚正门”前往崩城的旧支柱都市，之后从旧支柱都市北面一处会碎裂的冰地板处一路往下落，才能到达挖掘点处。



5. 获得三块石版碎片后之后，返回比布里奥 · 波里奥书店前，完成该子任务。

6. 完成以上三个子任务后在英维迪亚的阿尔德马尔书房购买“幽界魔幻大陆游记”（没有完成 3 个子任务之前是无法购买这本书的），开启子任务“宫比罗的过去 · 幻之国篇”。

7. 前往位于檀佩兰提亚 · 奈格罗德岬的达尔奈斯石碑（位于地图最南面），调查石碑后发生剧情。

8. 前往斯佩比亚屯驻地西南的三剑孤岛进行打捞，获得贵重品“利吉德利亚的石版”，打捞到的概率并不是太高，建议使用黄金气瓶打捞并尽量正确完成按键挑战。

9. 剧情后完成利贝拉里塔斯岛屿群的佣兵团任务“里基德里亚的魔兽”，获得“毁灭国家的魔兽情报”。

10. 之后去檀佩兰提亚的斯佩比亚驻扎地和卡尔科尔对话，在早晨 5 点到 7 点之间去斯佩比亚驻扎地西北面的高地（附近有稀有怪“暴走火车头布尔”，建议先打掉防止影响后面的 BOSS 战），发生剧情。之后和 BOSS“傲慢比蒙巨兽”战斗，胜利后完成任务。

11. 这个任务完成之后宫比罗的牵绊环会更新成为一套全新的牵绊环，获得了很多非常强力的新技能，能力从之前的咸鱼级一跃成为了最强输出向的异刃之一，对于想要挑战高级稀有怪的玩家来说推荐尽早完成他的异刃任务。

恋爱是剧毒

对应异刃：蓟

■任务开启条件

梅勒芙正式加入之后。

■任务流程

1. 派遣蓟执行佣兵团任务“监视可疑人物的行动”（时间显示是？？）

2. 之后前往冯斯麦姆港和 NPC 艾娜杰德对话发生剧情，剧情后便可开启任务。

3. 前往英维迪亚烈王国 · 头部的大喷气孔处发生剧情。

4. 之后前往英维迪亚 · 珊瑚圣域旁边的陆地（腹部最南面），在任务指示地点发生剧情后和敌人杰古罗尼和伊巴尼斯进行战斗。

5. 胜利后调查旁边“放着植物的木箱”（需要植物学 Lv7）

6. 前往英维迪亚的“花影断崖的小屋”，具体走法是先传送到王都的冯斯麦姆港，之后一路往东北前进，从水中游泳过去即可。

7. 在早晨 5 点到 6 点间和托莉莉对话（需要诺彭的知识 Lv2、忍耐力 Lv2），之后敲小屋的门并发生剧情。

8. 传送到斯佩比亚上层的采掘场电梯前，乘坐电梯前往巨大热源采掘管道的下层，前往北侧的巨大热源采掘管道中。

9. 打倒这里的敌人“堕落的基洛克”、“小弟纳巴”、“小弟伊尔罗”，之后前往附近的指示处按下按钮停止巨大装置。

10. 剧情后回到电梯前，再度发生剧情，之后任务完成。



束缚

对应异刃：鸣

■任务开启条件

需要解锁鸣的关键牵绊奖励 Lv5。

■任务流程

1. 去斯佩比亚帝都阿尔巴马格的纳哈尔中央广场和 NPC 玛姆姆对话，开启任务。

2. 在帝都阿尔巴马格调查世界破灭教的相关信息，虽然 NPC 有 5 个，但并不需要全部对话，只需要和伊亚尔及巴鲁鲁对话即可，回去向玛姆姆报告。

3. 深夜前往帝都西南的阿达玛商业区屋顶，之后分别和艾佐伊和佐诺拉对话。

4. 剧情后敌人“饱食的翼龙”出现，将之打倒。

5. 之后要前往古拉下层的莱克特湿原东侧区域，虽说目的地在下层，但其实直接传送到下层的话是过不去的，必须先传送到上层右半身的瓦纳斯克大瀑布，然后往东南方向跑动一段距离，发现一处被恶性瘴气封锁的洞窟，接触瘴气（需要暗属性之力 Lv4、古代文明知识 Lv2），进入后来到飞沫洞窟，从洞窟中找落脚点一路落到下层，来到湿原东侧的水雾之断崖，这里需要打倒敌人“暴食的蜘蛛”。



6. 剧情后前往艾尔皮斯灵洞下层的英灵大厅，调查世界破灭教的仪式。

7. 剧情后与敌人“贪食的羽蛇”战斗，胜利后救出米姆姆，返回斯佩比亚向玛姆姆报告，完成任务。

制裁

对应异刃：婆娑罗

■任务开启条件

需要解锁婆娑罗的关键牵绊奖励Lv3。

■任务流程

1. 前往斯佩比亚帝都阿尔巴马格的纳哈尔广场，靠近NPC爱蕾诺亚附近发生剧情，开启任务。

2. 和爱蕾诺亚对话，之后在阿尔巴玛格各地打听发生在城镇暗处的犯罪相关情报，分别和NPC伊利亚斯、弗莱姆、卡塔尔特、阿拉亚、加齐齐、卢纳提奥、克露托可以及皇宫门口的阿莱莫亚对话。

3. 之后前往帝都纳哈尔广场西南，从楼梯向下来到爱蕾诺亚家中发生剧情。

4. 深夜前往斯佩比亚·艾尔格利亚旧街区的密会现场，具体走法是先传送到地标“上层旧生产区房顶口”，从楼梯向下进入旧生产区，之后往北走进入旧配管室联络通道，上楼梯后可以找到联络楼管理室（进入管理室需要钥匙，钥匙在德里塞拉医务室获得），进入管理室后发生剧情。

5. 接下来需要连续完成斯佩比亚的佣兵团任务“击退恶人”系列，总共4个任务，完成前一个后下一个才会解锁，队长限定为婆娑罗。

6. 完成4个佣兵团任务后回帝都阿尔巴马格的贾尔卡马洛旅店，发生剧情。

7. 之后返回爱蕾诺亚的家却发现她已经被杀害，调查爱蕾诺亚的尸体后发生剧情。

8. 完成佣兵团任务“调查邪恶组织”调查血腥龙虾的情报。

9. 前往阿伐利缇亚商会会长室，和普宁对话。

10. 在深夜零点时分前往阿伐利缇亚打捞甲板的普宁藏身处，发生剧情。

11. 和敌人“疾风的洛克特”、“希尔特的御刃者”、“库林的御刃者”战斗。

12. 取胜后不要大意，敌人会有新的增援出现，需要继续和“瞬杀的布拉德”、“疾风的洛克特”、“希尔特的御刃者”、“库林的御刃者”战斗。胜利后完成任务。



正义的火焰

对应异刃：红莲

■任务开启条件

需要完成佣兵团任务中“正义的伙伴”系列，此系列任务全部共有6个，队长限定为红莲。

■任务流程

1. 前往英维迪亚·冯斯麦姆的佣兵团兵舍附近会发生剧情，之后开启任务。

2. 剧情后击败敌人“谜之御刃者”，之后前往阿伐利缇亚商会会长室附近，和赫尔赫尔对话，调查哈哈尔的情况。

3. 前往肚扁扁食堂和克什对话，在剧情后继续和其对话，剧情选项选择“热诚之心”后发动对应场景技能，获得情报。

4. 前往斯佩比亚帝都阿尔巴马格的阿达玛仓库区（传送到纳哈尔中央广场，从地图左下角过去沿着楼梯向下即可），和NPC阿德拉对话。

5. 再次和阿德拉对话，选择“温柔之心”后便可发动场景技能，获得情报。

6. 前往斯佩比亚上层的艾尔格利亚旧街区（走法同“制裁”任务，从旧生产区房顶口下去后一路往北即可，穿过饱餐食堂和办公室前通道后即可到达，同时可以开启地标“死去劳动者之桥”），找到NPC亚鲁鲁后发生剧情，之后和三只野地狼灌兽战斗。

7. 和亚鲁鲁对话，剧情选项选择“正义之心”后可发动场景技能，获得哈哈尔的情报。

8. 去斯佩比亚下层的阿南亚姆第2码头和NPC图瓦里对话。

9. 之后去古拉境内的打捞点进行打捞，获得两个巨神兽的头骨，交给图瓦里。

10. 剧情后前往洛修利亚上层的玄武港，发生剧情，再去洛修利亚王都特奥斯奥莱，从东南角的情报商兰塞纽处购得情报“哈哈尔的所在地”并发生剧情。

11. 传送到洛修利亚上层的乌尔迦利亚正门，一路向西北进发前往崩城的旧支柱都市，之后从该区域北面找好落脚点一路下落，小心不要摔死，最后可以掉落在旧盖尔盖姆正门遗址的平台上层（直接从下层的话上不去），这里继续前进可以发现通向建筑内部的道路，路上的怪物都是80多级，要小心。

12. 在建筑最深处遇见哈哈尔，与其对话，剧情选项选择“正义之心”，之后再度对话并选择“热诚之心”。

13. 返回王都特奥斯奥莱发现这里被敌人袭击，在中央广场打倒3只乌拉狼兽，去北面打倒3只诺拉狼兽，再去西侧打倒3只米拉狼兽。

14. 同时在洛修利亚救助所有来不及逃走的路人，之后继续和杜兰狼兽以及敌人“外道的桑特里姆”战斗，胜利后完成任务。



芙涅克斯冒险谭

对应异刃：宇迦

■任务开启条件

需要解锁宇迦的关键牵绊奖励Lv3。

■任务流程

1. 去利贝拉里塔斯岛屿群的弥先村，和芙涅克斯族的NPC米米对话开启任务，同时可以解锁宇迦的场景技能“芙涅克斯谈话Lv2”。

2. 传送到伊谢巴港芙涅克斯的村落，发生剧情。之后和芙涅克斯族的NPC格格对话，再返回弥先村和米米对话。

3. 需要在利贝拉里塔斯收集10个独刺鱼（直接刷巴尔德塔斯岛左上角水边的采集点即可），再回伊谢巴港和格格对话。

4. 传送到英维迪亚腹部的“圣域的王冠”，沿着山道回头一路往下走，在指示处发生剧情。

5. 前往英维迪亚王都冯斯麦姆商业区找到芙涅克斯族的NPC吉吉（在建筑物背后靠水边的一侧），和其对话。

6. 在英维迪亚收集10个蔚蓝鳗鱼（直接在萨尔德门北面水边的采集点采集即可），之后传送回圣域的王冠，和附近的芙涅克斯族NPC比比对话。

7. 传送到檀佩兰提亚的圣战墙壁，在东面的圣战铁锤中发现芙涅克斯的村落（小心这里徘徊的稀有怪“恶魔王本特”）。

8. 剧情后继续向东，和芙涅克斯族NPC莉莉对话。

9. 在檀佩兰提亚收集10个迷幻鲶鱼（直接在战伤港湾处收集即可），回圣战铁锤，和芙涅克斯族NPC加加对话。

10. 前往檀佩兰提亚的达纳法斯礼拜堂遗址（圣战墙壁西侧高地上），和巴西里斯巨蚁战斗，胜利后救出NPC佩佩。

11. 返回利贝拉里塔斯岛屿群，前往伊谢巴港南侧的海胆怪岛，和BOSS“野兽魔王莫蒙加斯”战斗（从道路两边走就不会滑下去）。

12. 胜利后前往伊谢巴港旁边的芙涅克斯村落，剧情后任务完成。

水分和星织

对应异刃：水分和星织

■任务开启条件

在利贝拉里塔斯触发水分和星织的牵绊对话“僵硬——”，这一牵绊对话的触发需要先完成前置条件：将水分的关键牵绊奖励解锁 Lv5 且牵绊环中的技能“暴雨闪光”达到 Lv4，之后在弥先村的柯蕾尔阿姨家中休息发生一个水分和星织的特殊剧情。之后再前往诺雷姆云海道的弥先口，往南走一段距离才能触发这个牵绊对话。

■任务流程

1. 前往英维迪亚烈王国的王都冯斯麦姆商业区触发剧情，开启任务。之后和维利尤、维伊奥对话。

2. 追踪两人到托里琪亚后街，发生剧情。

3. 传送到冯斯麦姆港，和 NPC 维欧特对话，之后和敌人“菲兰的御刃者”、“托尔斯特的御刃者”、“阿巴尔的御刃者”战斗，胜利后和维欧特对话。

4. 返回冯斯麦姆商业区，和 NPC 拉比安特对话，之后需要在各地收集制作鲸鱼侠饼干的材料：每 10 个鲸鱼侠饼干需要 5 个阳光无花果、2 个亮晶晶砂糖、2 个三胞胎番茄、1 个子弹火烈鸟的蛋。这一步任务总共需要做 50 个鲸鱼侠饼干，因此材料总计分别需要 25 个 /10 个 /10 个 /5 个，材料收集途径如下：

①阳光无花果：弗雷斯贝古村正门左上的采集点采集。

②亮晶晶砂糖：在阿伐利缇亚商会的蜂蜜糖浆甜品店购买。

③三胞胎番茄：弥先村中柯蕾尔家南面的采集点采集。

④子弹火烈鸟的蛋：在英维迪亚腹部·罗尼大树北面的法凌水域可以找到栖息的怪物子弹火烈鸟，将之打倒后可以获得子弹火烈鸟的蛋。

5.50 个饼干制作完毕后找到英维迪亚·冯斯麦姆的孩子们，把鲸鱼侠饼干分给他们。需要分别和 NPC 马尔谢、奥斯肯、门达斯、兰莱（这个 NPC 要在下面从气流裂口飞上去才能找到，需要风属性之力 Lv2、跳跃 Lv2）、穆里帕、丽丝、琪米娜对话。

6. 在佣兵团舍前和 NPC 洁尔奈对话触发子任务“洁尔奈和肖恩”，肖恩在“败者之地”（先从大阶梯下到佩尔拉喷泉公园旧址，之后往左边跳下（一定要跳在上层的水中）可以找到肖恩，之后和洁尔奈对话完成该子任务。

7. 和泽温特宫殿广场的 NPC 贾敏对话触发子任务“少年和孩子王’，前往罗斯卡的大洞找到贾尼其，获得“贾敏的泥球”，回去和贾敏对话完成任务该子任务。

8. 在托里琪亚后街触发剧情，会触发子任务“母女与无赖”，战胜敌人“托尔斯特的御刃者”后和 NPC 特莉对话完成该子任务。

9. 返回冯斯麦姆商业区，找到维利尤、维伊奥并发生剧情，完成任务。



永久不变的精神

对应异刃：时叶

■任务开启条件

需要解锁时叶的关键牵绊奖励 Lv4，要注意时叶的关键牵绊奖励 Lv2 需要完成三次“小小的善行”，相关 NPC 头上也有奖杯标志，主要有如下这些：

①给阿伐利缇亚商会·格尔特蒙特返航港的海拉姆 15G 停泊费。

②傍晚时间在斯佩比亚帝都阿尔巴玛格的阿达玛仓库区屋顶，把黄金气瓶给麦尼奥。

③把珊瑚诺彭棋给英维迪亚冯斯麦姆商业区的奥尔佛。

④在月的异刃任务结束后给仙人食物。

⑤在阿卡狄亚卖饼干的少女处购买饼干（第 8 章后她的位置会转移到托里格镇的斯佩比亚基地）。

⑥在阿卡狄亚展望台米拉·玛向云海中扔 500G 钱（选择轻轻地扔）。

■任务流程

1. 调查阿伐利缇亚商会中央交易所旁的公告牌后可开启任务。

2. 在格尔特蒙特飞行甲板和塞拉斯对话，之后在 1 楼打探调查，分别和 NPC 朱恩、希诺基亚、奈尔、瓦塔塔对话，再回飞行甲板向塞拉斯报告。

3. 完成佣兵团任务“调查儿童失踪事件”。

4. 前往英维迪亚王的冯斯麦姆港发生剧情，听取时叶的报告。

5. 之后分别和冯斯麦姆商业区的 NPC 达利斯对话，再和冯斯麦姆剧场区的 NPC 拉库扎，冯斯麦姆商业区的塞尔迪以及赛斯罗亚水田的 NPC 多利亚打听玛尔琪娜的事情。

6. 前往英维迪亚头部的维尔纳湖周边搜索孩子们的踪迹，需要从东侧利用场景技能通过水洞的涌泉水来到深处，在任务指示处打倒敌人“托尔尼克海蜥豚”。



7. 返回冯斯麦姆商业区，和 NPC 戴安娜对话。

8. 前往洛修利亚王都特奥斯奥莱寻找穆夫塔的父母，在特奥斯奥莱居住区和 NPC 丝尔娜哈塔对话。

9. 在早晨（5:00～7：00）来到上层的玄武港，剧情后和敌人“艾丁的御刃者”、“拉迪斯的御刃者”战斗。

10. 在斯佩比亚下层的阿南亚姆港和法贝尔对话得到情报，之后向废弃工厂前进（此时不能直接传送到废弃工厂，需要从下层赶路过去）。

11. 进入废弃工厂后，时叶会暂时离队，这里需要救出被囚禁的儿童，共有 4 人。分别在制造区监视塔救出玛尔琪娜，在品质管理塔最上面救出温特，在诺彭工作人员居住区救出利奎德，在以太管理塔救出夏玛尔（途中需要忍耐力 Lv2、怪力 Lv2 推开木箱）。

12. 前往人工异刃调整室和时叶会合，和敌人“佐哈克的御刃者”、“巴伦特的御刃者”、“加达尔的御刃者”战斗。

13. 最后前往巴尔吉港，和敌人“凌特布鲁姆雌鹿”、“凌特布鲁姆山狮”、“凌特布鲁姆魔龙”、“凌特布鲁姆飞隼”×2 战斗，胜利后任务完成。

14. 如果终章之后再来做这个任务的话，废弃工厂内会多出很多 90 多级的敌人，难度会大幅度提高。

帝国军人纽兹

对应异刃：纽兹

■任务开启条件

解锁纽兹的关键牵绊奖励 Lv3 可以开启任务，但实际上任务过程中使用到的场景技能“巨神兽兵器的知识”Lv3 需要必须关键牵绊奖励 Lv5 解锁后才能习得，要注意。

■任务流程

1. 前往托里格基地和 NPC 莫亚特罗对话，开启任务。

2. 和斯佩比亚勇士 ×3 战斗。

3. 调查托里格镇斯佩比亚军基地的坏掉的巨神兽兵器，需要观察眼 Lv2、巨神兽兵器的知识 Lv1。

4. 修理损坏的巨神兽兵器，需要巨神兽兵器的知识 Lv3。

5. 往南通过联络桥进入巨神兽战舰，来到上层的战斗指挥所，向罗贝尔特参谋长报告。

6. 再前往巨神兽战舰左翼和右翼打倒敌人“吞噬战舰的翼手龙”，传送到舰桥从左右两侧出口可以起来到左舷甲板或者右舷甲板，再往下走可以发现目标敌人。之后返回战斗指挥所向罗贝尔特参谋长报告。

7. 传送到皇宫哈达夏尔发生剧情，和纳哈尔中央广场的 NPC 纳巴尔对话。

8. 之后需要搜索在皇宫哈达夏尔内的皇帝奈费尔，乘坐电梯到上层，之后往右上方的第一侧翼区亚莱阿哈，在最右上角找到皇帝奈费尔。

9. 剧情后和敌人“布琉纳库拉德斯”、“布琉纳库鬼魂”、“布琉纳库恶灵”战斗，胜利后和皇帝奈费尔对话并完成任务。

意识临界

对应异刃：识

■任务开启条件

这个任务的开启条件相对复杂，需要购买格尔特蒙特仓库，解锁识的关键牵绊奖励 Lv5 且完成总共 4 卷“莫尔斯古文献”的解读（每解读完一卷识的场景技能“超古代文明的知识就会提升一级，完成第 1 卷解读后可以解锁关键牵绊奖励 Lv5）。解读方法是先找到对应的莫尔斯古文献，阿伐利缇亚的佣兵团任务中就会增加相应的“解读莫尔斯古文献”系列任务，完成该佣兵任务后就能完成对该卷古文献的解读。获取“莫尔斯古文献”只能按照第 2 卷→第 4 卷→第 3 卷→第 1 卷的顺序进行，只有获得了古文献并完成解读后才能再去获取下一卷。

①莫尔斯古文献第 2 卷：在阿伐利缇亚商会的花丸书房购买。

②莫尔斯古文献第 4 卷：和阿伐利缇亚商会的 NPC 克申对话，参加拍卖获得。

③莫尔斯古文献第 3 卷：和格尔特蒙特飞行甲板的特尔艾斯对话获得打捞情报，之后前往古拉上层左半身的乌摩恩造船厂，在造船厂旁边的打捞点打捞获得莫尔斯古文献第 3 卷。

④莫尔斯古文献第 1 卷：前往洛修利亚王都特奥斯奥莱，在蛋糕店前找到 NPC 克雷吉，给他物品使达成度达到 100（有尖萌兔耳的话只需要 1 个即可）可以获得莫尔斯古文献第 1 卷，这个事件必须要在主线剧情到达世界树后才能触发。解读完第 1 卷可以解锁关键牵绊奖励 Lv5，之后就可以去开启异刃任务了。

■任务流程

1. 在格尔特蒙特仓库发生剧情，开启任务。

2. 在檀佩兰提亚的圣杯之铁锤，在附近任务指示处的挖掘点挖掘石板（需要地属性之力 Lv7、忍耐力 Lv6），然后打开宝箱（需要开锁 Lv6、古代文明知识 Lv6）。

3. 返回格尔特蒙特仓库，调查莫尔斯石板之后会出现输入密码的选项，不过因为现在还不知道密码，因此输错后发生剧情。开启子任务“式的密码调查”。

4. 先完成阿伐利缇亚的佣兵团任务“式的密码调查”。

5. 去英维迪亚王都冯斯麦姆，找到 NPC 罗吉罗吉，支付 10000G 借看古文书，获得“莫尔斯石板的情报 1”。

6. 去阿伐利缇亚商户，向格尔特蒙特飞行甲板的罗德德借看古文书，获得“莫尔斯石板的情报 3”。

7. 去洛修利亚王都特奥斯奥莱，向菲儿索菲大图书馆旁的 NPC 阿尔希尔借看古文书，获得“莫尔斯石板的情报 3”。

8. 回格尔特蒙特仓库调查莫尔斯石版，输入密码 XE36E46S19A3，获得了石板上的信息。

9. 传送到世界树下层的天空桥，前往西北面的数据管理室并调查深处的控制面板，进入最里面的房间后发生剧情。

10. 和敌人“战斗机甲”、哈尔卫兵 ×2 战斗，胜利后完成任务。

最凶恶

对应异刃：八重切

■任务开启条件

需要解锁八重切的关键牵绊奖励 Lv4。而解锁八重切的关键牵绊奖励需要完成佣兵团任务“八重切 追求强敌”系列任务，总共 4 个，全部完成后才可以提升到 Lv5。顺便一提：八重切的牵绊环解锁条件全部都是击破各种稀有怪物，在挑战该稀有怪前记得提前把八重切绑定在身上。

■任务流程

1. 开始佣兵团任务“有话要说”（显示时间是？？），之后前往格尔特蒙特飞行甲板的居住区，剧情后开启任务。

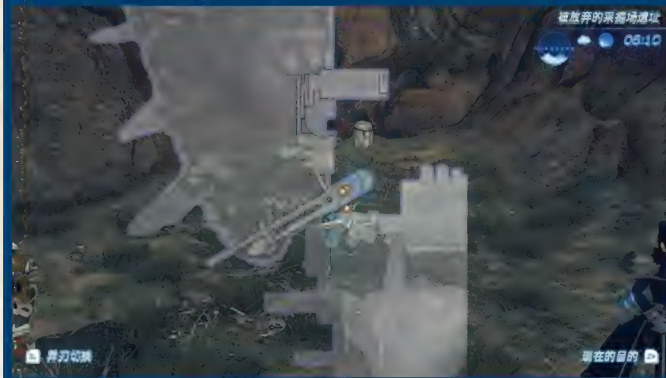
2. 去洛修利亚王都特奥斯奥莱的菲儿索菲大图书馆发生剧情。

3. 下一步是解开各地的四处封印石，任务描述比较模糊，以下为大家提供四处封印石的具体位置：

①解开葱郁绿色大地上的土之封印：需要传送到古拉上层左半身的乌摩恩造船厂，紧贴着北面的山向梅纳斯左肩区前进，移动一段距离后在北侧中央可以发现一处向下的梯子，爬下去后就找到土之封印石并调查（需要怪力 Lv2、地属性之力 Lv2）。



②解开炽热荒野大地上的火之封印：传送到斯佩比亚下层的 4 号楼入口，立刻往南走（不要继续往下到汉扎格荒野），可以到达艾格尔废栈桥，往东北面有一处空洞，可以开启地标“被放弃的采掘场遗址”，调查火之封印石（需要怪力 Lv4、火属性之力 Lv2）。



③解开四季如春的水之大地上的水之封印：位置在英维迪亚的珊瑚圣域，也就是地图最东南角落的那一片区域（需要传送到圣域的王冠，然后直接往下跳到水中就行了），这里会遭遇稀有怪“苍天的来基奥斯”，击破之后爬上其冠名者墓碑所在位置的那片陆地，沿路爬到上层后发现一处水池，游到水池对岸后视角往下看，会发现一片陆地（不要下水），跳下去摧毁“被珊瑚侵蚀的岩石”（需要怪力 Lv2、地属性之力 Lv2），进洞后找到水之封印石，调查即可（需要水属性之力 Lv3、怪力 Lv3）。



④解开海风吹拂的弹丸之地上的风之封印：位置在利贝拉里塔斯岛屿群·弥先海域的神渡之岛，不过其所在的高台正常来讲从下面是上不去的，需要先传送到路德云海道·弥先口，之后沿着道路一路滑下去，在下滑接近神渡之岛时玩家会发现道路右侧有一处岔路，可以用其当做跳台，利用一路下滑的助力跳到对面的高台上，再一路爬到最高处后可以找到风之封印石，调查即可（需要风属性之力 Lv7、怪力 Lv7），同时旁边有稀有怪物“极乐的斯堪的纳维亚”，要注意。



4. 返回洛修利亚王都特奥斯奥莱的亚娜斯塔西斯旅店，向扎曼报告。

5. 前往檀佩兰提亚中央平原的扎塔利斯之泉，这里还有 4 个封印石要解除，分别是光之封印石（需要光属性之力 Lv3、怪力 Lv9）、暗之封印石（需要暗属性之力 Lv9、怪力 Lv9）、冰之封印石（需要冰属性之力 Lv9、怪力 Lv9）、雷之封印石（需要光属性之力 Lv9、怪力 Lv9）。

6. 解除四个封印石后，BOSS“杀戮兽王安德拉斯”出现，和其战斗（将其 HP 削减到 60% 左右时会发生剧情，之后 BOSS 的 HP 会回复全满，之后将其击倒），胜利后完成任务。

久旱逢甘霖

对应异刃：天威

■任务开启条件

需要解锁天威的关键牵绊奖励 Lv5。

■任务流程

1. 在洛修利亚王国 · 王宫特奥斯卡尔迪亚的觐见大厅，和国王塞里希对话开启任务。

2. 需要打倒位于洛修利亚 · 阿姆雷特支柱的橄榄石飞天鳐，传送到特奥斯奥莱后门，往南走一段距离就能看到（飞在天上，想办法靠近后吸引过来），共 2 只，打倒即可。



3. 返回王宫特奥斯卡尔迪亚的觐见大厅，和国王塞里希报告。

4. 前往英维迪亚王国的冯斯麦姆港，向拉葛鲁多女王询问情况。

5. 传送到英维迪亚头部的龙的气管，往北面走一段路后找到橄榄石飞天鳐，同样打倒 2 只即可。

6. 返回英维迪亚王国的冯斯麦姆港向拉葛鲁多女王报告。

7. 前往檀佩兰提亚中央平原的扎塔利斯之泉北侧，和敌人飞天鳐之王、橄榄石飞天鳐 ×2 战斗。胜利后发生剧情，天威暂时离队。

8. 完成英维迪亚的佣兵团任务“天威搜索队”。

9. 前往艾尔皮斯灵洞 · 骸骨参道，和失控的天威战斗，胜利后任务完成。

诺彭族的英雄

对应异刃：韦驮天

■任务开启条件

需要解锁韦驮天的关键牵绊奖励 Lv5，需要先购买格尔特蒙特仓库，之后往韦驮天的食料库里塞够食物就能提升关键牵绊，每一级均需要不同种类的食物，不过因为都可以直接在商店里买到所以这里就不在赘述。

■任务流程

1. 和阿伐利缇亚商会 · 肚扁扁食堂的 NPC 佩可佩可对话，开启任务。

2. 前往格尔特蒙特仓库中韦驮天的食料库，发生剧情后获得“庄严的雕刻”。

3. 去寻找韦驮天从各地借来的雕刻的主人，前往斯佩比亚下层的阿南亚姆港和 NPC 山卢卡（如果是第 8 章之前这个 NPC 会在阿卡狄亚教廷出现，第 8 章起无法前往阿卡狄亚教廷后，他的位置会转移到阿南亚姆港）对话。

4. 下来需要去获取在利贝拉里塔斯岛屿群的尖喙鹰繁殖地的散发微光的羽毛，来到尖喙鹰繁殖地后会和 NPC 怪盗毛毛碰头发生剧情，对话会有剧情选项，选择让韦驮天帮忙取回羽毛且韦驮天的“韦驮天”技能达到 Lv2 的话，就可以直接获得任务道具。也可以不对话，去任务指示处打倒周围的敌人后拿取任务道具。

5. 返回肚扁扁食堂发生剧情，下一步任务是前往斯佩比亚帝国皇宫哈达夏尔，偷取皇帝奈费尔的内衣。

6. 传送到哈达夏尔正门，靠近怪盗毛毛后再次发生剧情，对话后同样选择让韦驮天去取回要偷的东西且韦驮天的“韦驮天”技能达到 Lv3 的话，就可以获得任务道具（其实即使技能不满 Lv3，梅勒芙也会出手帮忙完成任务）。

7. 去帝都阿尔巴马格的纳哈尔中央广场和怪盗毛毛对话。

8. 传送到檀佩兰提亚 · 中央平原的多克特泉，获得在最西侧瓦拉克本阵里的增增菇，途中一路都是毒沼，血量不足时需要站在平地上恢复体力后再前进。

9. 获得增增菇后返回肚扁扁食堂，和佩可佩可对话后完成任务。

怪物之心

对应异刃：力男

■任务开启条件

需要解锁力男的关键牵绊奖励 Lv5。

■任务流程

1. 在洛修利亚王都特奥斯奥莱的特奥斯皮斯缇神殿遗迹发生剧情，开启任务。

2. 前往事故现场——洛修利亚下层的扎尔莫亚溪谷救人，只需要传送到下层圣林地后往东南走一段路即可。

3. 破坏巨大岩石（需要地属性之力 Lv3、怪力 Lv5），救出 NPC 吉奥拉。

4. 前往扎尔莫亚溪谷附近的猩猩怪身边（南侧位置，要爬上去）。

5. 和敌人“激昂的猩猩怪”战斗，其 HP 降低到一半时会发生剧情逃走

6. 一路追踪猩猩怪，传送到圣林地旁边就能触发剧情。

7. 返回特奥斯皮斯缇神殿遗迹和艾维尔特报告。

8. 和王都特奥斯奥莱的艾尔姆广场的人打听消息，先后和 NPC 塔露亚、贾莫斯、盖尔巴对话即可。

9. 去洛修利亚上层的赤脉之三岔路，调查任务指示处的“？？？”（观察眼 Lv3、集中力 Lv4）后会出现红色脚印，追踪脚印一路向北可以找到目标，之后和敌人“悲愤的猩猩怪”战斗，其 HP 降低到一半时发生剧情，之后激昂的猩猩怪会出现，需要同时和两只猩猩怪战斗，任意一只 HP 降低到一半时再度发生剧情。

10. 剧情后新敌人“悲愤的猩猩怪”出现，然后要同时和愤怒的猩猩怪、激昂的猩猩怪、悲愤的猩猩怪这 3 个敌人战斗。

11. 胜利后返回特奥斯皮斯缇神殿遗迹，向艾维尔特报告，完成任务。



流言怪圈

对应异刃：石榴

■任务开启条件

需要解锁石榴的关键牵绊奖励 Lv5。

■任务流程

1. 在洛修利亚宿屋亚娜斯塔西斯和店主对话开启任务。

2. 在时间为 18:00 时调查宿屋的桌子，触发剧情。

3. 这个任务很简单，就是纯剧情而已，不过根据调谐的“女孩谈话”技能的异刃多少，在一定程度上影响剧情的演出。对话相当有趣，值得一看。



爱好才是最好的老师

对应异刃：雄黄

■任务开启条件

需要解锁雄黄的关键牵绊奖励Lv5，接着在洛修利亚宿屋亚娜斯塔西斯休息后会发生对话，之后来到城内普拉克斯糕点店旁，便可观看牵绊对话“雄黄的提议”，看完后去开启雄黄的异刃任务。

■任务流程

1. 传送到英维迪亚王都的冯斯麦姆港，和 NPC 阿尔巴对话开启任务。

2. 分别和冯斯麦姆正门的 NPC 贝尼特对话、和冯斯麦姆剧场区的 NPC 莉达尔卡对话，和冯斯麦姆港的 NPC 加密罗对话，之后前往利贝拉里塔斯岛屿群的万物终点岛（神渡之岛左上方，跳到云海里然后爬上去即可），发生剧情。

3. 下来需要收集1个美丽笔头菜、2 个柠檬石、4 个隐蔽偃松，这些物品均可在利贝拉里塔斯岛屿群收集，其他两个都很好说，隐蔽偃松是稀有度比较高的素材，最佳的采集点是传送到弥先村地标“守护神”后沿着台阶下来右手侧的高台上（旁边有一个宝箱）。

4. 收集完成后返回万物终点岛，发生剧情，之后调查三处任务指示处，获得 3 张阿尔巴的画，之后返回冯斯麦姆港向阿尔巴报告。

5. 去冯斯麦姆商业区会发生剧情，调查空店铺，选择“制作甜品”，需要制作美味的饼干，可以在“试制霓虹饼干”、“试制热能饼干”、“试制血色饼干”中选择一样制作，制作材料最容易获得的“试制霓虹饼干”即可（需要素材欢迎仙人掌、铃麦草、月光香蕉各 1 个，欢迎仙人掌可在斯佩比亚帝国采集，铃麦草可在利贝拉里塔斯岛屿群采集、月光香蕉可在古拉采集）。

6. 调查空店铺，选择“制作甜品”，需要制作美味的布丁，可以在试制微笑咖啡布丁、试制爱情蜜瓜布丁、试制哭啼啼布丁、试制狙击布丁选择其一制作，但只有制作试制狙击布丁才是正确选择（需要素材胜利枇杷、奇异蛋、鳞甲兽奶柠檬茶各 1 个，胜利枇杷在英维迪亚采集、奇异蛋在利贝拉里塔斯岛屿群采集，鳞甲兽奶柠檬茶在弥先村购买，需要剧情进展到一定程度将利贝拉里塔斯岛屿群的发展度升到 4，然后完成佣兵团任务“护送运货马车”后获得契约书之后才行）。

7. 调查空店铺，选择“制作甜品”，需要制作美味的蛋糕，可以在“试制星空挞”、“试制繁星华夫饼”、“试制爱情欢快蛋糕”、“试制热带芋芋蒙布朗”中选择，制作“试制爱情欢快蛋糕”是正确选择（需要素材不对称樱桃、恋爱树莓、姆基基姆小麦、铃铛蔓越莓各 1 个，不对称樱桃在利贝拉里塔斯岛屿群采集，恋爱树莓和姆基基姆小麦在斯佩比亚采集、铃铛蔓越莓在古拉采集），制作后完成任务。



■从这里上去即可找到采集隐蔽偃松的采集点

一窝之鸟

对应异刃：伊吹

■任务开启条件

需要解锁伊吹的关键牵绊奖励Lv5，之后在古拉・巨神兽战舰的左舷后部甲板观看牵绊对话“像鸟一样宽广的心胸”，不过这个牵绊对话的发生场所并不是那么容易到达的（从机库通道前去的道路会有一道反锁的门）。这里传送到巨神兽战舰后，需要先在下层的兵器整备室南侧的墙壁居中位置找到“上级士官的钥匙”，然后传送到舰桥，往东走来到机库通道入口处的操纵盘处，使用钥匙启动操纵盘，这样北侧就会架起通往左舷后部甲板的道路，这样才能顺利到达发生牵绊对话的位置。

■任务流程

1. 在阿伐利缇亚商会的格尔特蒙特操舵室和 NPC 恩加恩加对话开启任务。

2. 前往利贝拉里塔斯岛屿群・里吉特海域的达拉姆岛寻找诺彭商会证，在任务指示位置发生剧情，之后和火鸡人皮尔姆 ×2、火鸡人亚切 ×2 战斗。胜利后打开宝箱（位置在树上，需要开锁 Lv4，忍耐力 Lv3）获得“诺彭商会证”。

3. 返回阿伐利缇亚・格尔特蒙特操舵室向恩加恩加报告。接着传送到格尔特蒙特飞行甲板，打倒火鸡人之王、火鸡人皮尔姆 ×2、火鸡人亚切 ×2。

4. 剧情后会解锁佣兵团任务“火鸡人公主在哪里？”系列任务，总共有 4 个，分别在英维迪亚、古拉、斯佩比亚、洛修利亚，但只需要完成洛修利亚的“火鸡人公主在哪里？4”即可。

5. 前往洛修利亚北面的火鸡人仙境地，和 NPC 艾谬尔奥谬艾尔对话。之后返回阿伐利缇亚商会的肚扁扁食堂后发生剧情，完成任务。



■在这里获得钥匙

无凭无据的疑心、回归自然

对应异刃：萤

■任务开启条件

需要解锁萤的关键牵绊奖励Lv5，同时场景技能“偷心”提升到Lv4。偷心这个技能在 Ver.1.2 前被误译为了“钢铁之心”，最新补丁已经修正。提升方法是需要在绑定萤的情况下和世界各地的特定 NPC 对话，这类 NPC 头上通常同样会有一个奖杯标志，对话后可以获得不同的物品。提升到 Lv4 总共需要累计和 7 个 NPC 对话，而 Lv1 到 Lv3 可以对话的 NPC 总共有 8 个，分别如下：

①阿伐利缇亚商会・格尔特蒙特飞行甲板的通咚咚（Lv1）

②英维迪亚・冯斯麦姆大门外塞斯罗亚水田的吉娜（早晨限定、Lv1）

③帝都阿尔巴马格・萨鲁亚塔甜品店前的奥尼尤拉（Lv1）

④弥先村中威尔迪木材加工厂的弗莱吉诺（Lv2）

⑤洛修利亚王都特奥斯奥莱・特奥斯奥莱居住区的多尔赛亚（Lv2）

⑥古拉・托里格镇中斯佩比亚军基地的阿修（Lv3）

⑦斯佩比亚・哈达夏尔皇宫王座大厅的萨姆隆（Lv3）

⑧在阿卡狄亚教廷大圣堂还有一个 NPC 奥利艾塔也可以对话，不过由于第 8 章之后不能再前往教廷，所以也可以忽略不计。

■任务流程

1. 前往冯斯麦姆大门外的塞斯罗亚水田开启任务“无凭无据的疑心”。

2. 剧情后发生和敌人“盛怒的杜罗”、“加纳夫的御刃者”发生战斗，胜利后完成任务“无凭无据的疑心”，同时开启任务“回归自然”。

3. 与古拉・托里格镇格罗德居住区的彻班对话，需要收集材料幻光天竺葵 ×5（在檀佩兰提亚收集）、冰结蓝宝石 ×5(在艾尔皮斯灵洞收集)、琥珀叶子 ×3（在斯佩比亚收集）、幽灵粉叶草 ×10（在洛修利亚收集），完成后向彻班报告。

4. 和托里格镇中修比亚木材所的伊戈尔对话，之后在古拉收集 5 个治疗柚木，完成后向伊戈尔报告，获得“木支架”。

5. 返回塞斯罗亚水田并治疗受伤的黄樟树。

6. 剧情后，和“盛怒的杜罗”、“加纳夫的御刃者”、“纳布的御刃者”进行战斗。

7. 胜利后前往英维迪亚腹部灭火，总共三处，一处在米奈斯阶地（通过湖上跳八石后一路往南），两处在冯斯麦姆水域，前往任务指示处调查即可。

8. 完成后前往冯斯麦姆港东北面的花影断崖发生剧情，之后和“盛怒的乌尔瓦诺”、“盛怒的杜罗”、“加纳夫的御刃者”、“纳布的御刃者”战斗。胜利后完成任务，佣兵团也会追加新的任务。

佣兵团相关

■游戏流程进入第四章后开启佣兵团系统，玩家可以将手头空闲的异刃派遣出去完成任务，不但可以入手经验点数，有些任务还会奖励不错的装备和辅助核心。所有佣兵团任务都设置了一定的必须条件，简单一点的就是要求某一属性、性别的异刃达到一定数量，困难一些的则会设置更多的任务条件，相对的，完成任务的奖励也就更好。只要满足条件将佣兵团派遣出去，该任务就必定会成功。玩家只需要等待时间结束即可。不过需要注意的是佣兵任务的时间是游戏内时间，而非现实时间。另外在佣兵团任务的必须条件下方还有推荐条件，队伍内符合推荐条件的异刃越多，该佣兵团任务耗时就越多，因此建议玩家尽可能地派遣更多符合推荐条件的异刃加入小队。

■佣兵团任务种类除了初期就存在的之外，提高各地城镇的发展度、在城镇中和某些特定 NPC 对话，完成某些支线任务后都可以增加佣兵团任务的种类。

佣兵团任务名的标记有红、蓝两种，红色标记的佣兵团任务只能完成一次，而蓝色标记的任务则可以重复完成。许多红色标记的任务完成都可以获得商店契约书道具，可以增加该城镇中商店的商品种类，因此建议优先完成。

■佣兵团有等级设定，最初为 Lv1，完成佣兵团任务后可以积累佣兵团点数，当点数积累到 MAX 后再回佣兵团本部找 NPC 勇对话可以开启佣兵团升级的支线任务，完成该支线后佣兵团等级就会提升，可以调谐的异刃总数量、可接受的佣兵团任务种类以及可以派遣出去完成佣兵团任务的小队数量也都会增加。每次升级后之前的佣兵团点数会保留，要升到最高 Lv5 总共需要积累 20000 佣兵团点数。

佣兵团等级升级任务

■物资危机

佣兵团点数达到 500 后可以接受此任务。在村中的休憩广场制作食料，将完成度达到 100 后即可完成任务。完成后佣兵团等级升至 2。

■切磋比试

佣兵团点数达到 3000 后可以接受此任务。在村中的修炼场里连续打赢 3 场战斗后即可完成任务。完成后佣兵团等级升至 3。

■迈向佣兵团的顶点

佣兵团点数达到 8000 后可以接受此任务。在修炼场和加入佣兵团的志愿者交谈后，选择合格人员便可完成任务。完成后佣兵团等级升至 4。

■最棒的佣兵团

1. 佣兵团点数达到 20000 后可以接受此任务。12:00 ～ 5:00 之间前往英维迪亚的拉葛鲁多水中庭院和委托人见面，传送到佩尔拉彭水公园遗址，一路沿着阶梯下到底，调查水洞的涌泉水（需要水属性之力 Lv3、忍耐力 Lv3），便可到达拉葛鲁多水中庭院（秘境点），和拉葛鲁多女王对话。

2. 完成英维迪亚的佣兵团任务“逃向古拉的逃亡者”，获得“佣兵加尔罗的情报”。

3. 传送到古拉 · 托里格镇，从宿屋附近的木箱爬上屋顶，往东侧前进找到加尔罗。剧情后和敌人“忧国的加尔罗”战斗。

4. 前往托里格镇的斯佩比亚军基地，和连接桥边的 NPC 萨凡对话。

5. 传送到巨神兽战舰舰桥，和 NPC 哈西克对话。剧情后和敌人“奇袭的哈西克”、斯佩比亚斥候 ×3 战斗。

6. 剧情后萨凡出现，继续和敌人“身经百战的萨凡”、“忠实的凯尔巴达罗斯”战斗，胜利后获得“萨凡的钥匙”。

7. 从舰桥南侧下去，来到外面的甲板上，用钥匙开门后调查宝箱获得“玉印戒指”。

8. 深夜 12:00 ～ 5:00 之间返回英维迪亚腹部的水中庭院，向拉葛鲁多女王报告。

9. 回佣兵团本部和勇对话，之后传送到卡拉姆遗迹凡达姆的墓前，剧情后完成任务。佣兵团等级升至 5。

稀有怪讨伐列表

本作在世界各地都有大量的稀有怪物出没，其实力比起同级别的普通的怪物有明显上升，将之击倒后附近会出现一个“冠名者之墓”，只需要调查就能让该稀有怪物复活并再度挑战。一部分怪物的出没有特定的时间段和天气限制，同时讨伐与否也涉及部分稀有异刃的牵绊环解锁，在下面的列表中都会为大家标注。

古拉			
名字	Lv	场所	备注
赚小零花的洛特	8	上层右半身 晚风草原	从托里格镇出门向北走一点点路，有一堆低Lv兔子的地方，牵绊环（八重切/跳跃Lv2）
孤高的巴巴里	12	上层右半身 格尔德亚大平原	在利塔绿洲南面的一处高地上，牵绊环（八重切/怪力Lv2）
惩罚部队的梵加	14	巨神兽战舰 第一单人牢房区域	–
狙击的格斯	18	上层左半身 梅纳斯左肩区	只有晴天才会出现，牵绊环（八重切/风属性之力Lv2）
雷击的吉吉	20	下层 马斯拉泉	牵绊环（力男/蛮野长枪Lv2、八重切/不挠不屈Lv2）
先锋梅尔金	25	上层右半身 穿岩之门附近	牵绊环（八重切/修罗道Lv2）
咎枪的波尔夫	27	巨神兽战舰 第二单人牢房区域	需要在格纳库获得钥匙
爪伤痕的萨尔曼	28	上层右半身 朽木之岛之南	只有在雨天时才会出现
恶食的加利尔	45	上层右半身 克雷尔湖	–
食蛙的史尼克	75	上层右半身 克雷尔湖西侧的洞窟	血量和伤害都很一般，是刚通关的玩家最适合用来刷史诗水晶的怪物，堪称劳模。
看守地盘的巴巴罗萨	81	上层 右半身 晚风草原西北	新人杀手，会在上层右半身进行大范围移动，其墓碑在卷根露营地上方（一处有桥的高地的大树边）
不动的冈萨雷斯	90	上层右半身 旅行者休息树西北（需要从树根爬上去）	–
猛进角甲兽王	99	托里格镇	完成小角甲兽的培育事件（具体可参看上期的支线任务）
恶臭兽本哈	104	上层右半身 强盗老巢	终章到达第一低轨道站之后出现，BOSS半血后会召唤大量小怪，尽快挂球并控制血量，在60%血时使用连锁攻击一举秒杀。



▲看守地盘的巴巴罗萨的墓碑位置



▲从这里上去可以发现不动的冈萨雷斯

英维迪亚烈王国			
名字	Lv	场所	备注
叩击的阿兹玛	23	头部 酸液食管	牵绊环（八重切/一骑当千Lv2）
骑兵伊纳斯	23	腹部 崩溃的岩门东侧	牵绊环（八重切/刚来・金刚战斧Lv2）
灵巧的萨基	24	腹部 米奈斯阶地	牵绊环（八重切/旋迅夜叉Lv2）
晴天散步的玛德雷斯	26	腹部 法凌水域（罗尼大树西北）	–
苍天的莱基奥斯	41	腹部 珊瑚圣域	只有在晴天时才会出现，牵绊环（八重切/流转・阿修罗闪刃Lv3）
机动追击炮的巴兹	48	腹部 采石场遗址	–
吸血贵妇人玛蒙	65	头部 龙之胃（从腹部一路向北进洞）	牵绊环（重音/感伤爆发Lv5），这个怪物会掉落给武器增加物品掉落率50%的黄金晶片，建议多刷几只
神使阿克泰翁	78	腹部 罗斯卡的大洞的山崖上	夜香（飘樱花瓣时）天气才会出现（该天气出现概率较低），从崩溃的岩门一路向北沿着下坡路前进，尽头使用场景技能开辟出道路后可到达
修罗王史雷德	80	腹部 罪人的岩窟要塞（萨尔德门东南）	周围有成堆的杂兵，建议先清理杂兵再对付BOSS
狩猎的彼尔姆	99	卡拉姆遗迹 卡拉姆剧场	完成任务“临别赠礼”后出现，在看台的最上层



▲前往神使阿克泰翁所在位置的道路。



▲前往龙之胃的道路。

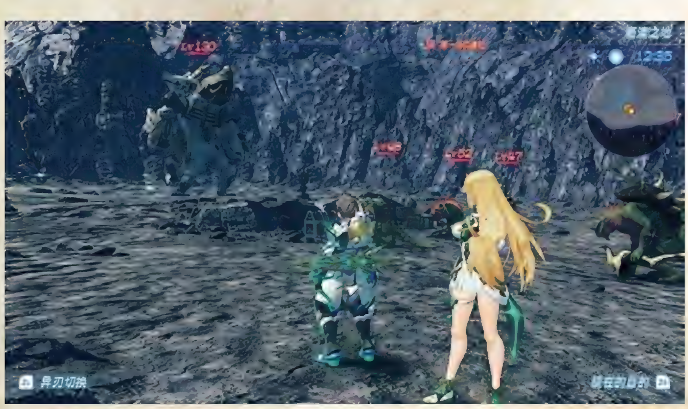
斯佩比亚帝国			
名字	Lv	场所	备注
鬼壳的铠甲	30	下层 遗忘封地	具体走法可见上期研究的异刃支线“安稳”，牵绊环（八重切/流转・阿修罗闪刃Lv2）
刺青的斯帕罗	31	上层 采掘场电梯前东北方的高台上	稀有怪所在的高台无法直接到达，需要从帝都阿尔巴马格的夏迈姆山乘坐移动的集装箱一路向北，经过稀有怪所在的高台时跳上去才能和其接触战斗（万一被打落下高台可以使用以太巨炮等武器将怪物引下来。），牵绊环（八重切/跳跃Lv3）
食人的多兰	32	上层 采掘场电梯前西南位置	牵绊环（八重切/怪力Lv3）
狩猎罪行的史雷普	33	上层 德利塞拉医务室	稀有怪位于旧生产区的建筑物中，进入旧生产区后往南侧搜索即可找到，牵绊环（八重切/风属性之力Lv3）
狩猎刀具的艾德蒙	33	下层 艾格尔废栈桥	具体走法参见八重切异刃任务“最凶恶”，牵绊环（八重切/一骑当千Lv3）
折颈的伯恩	33	上层 艾尔格利亚旧街区北面的小屋中	牵绊环（八重切/不挠不屈Lv3）
大胃王尖角龙鱼	39	下层 汉扎格荒野	从情报商处购买情报后在汉扎格荒野的打捞点进行打捞
试刀杀人的巴弗梅	40	上层 地热涡轮塔东北山崖上	只有晴天时才会出现，BOSS所在区域无法直接到达，同样需要从帝都阿尔巴马格的夏迈姆山乘坐移动的集装箱向北，刚进入上层区域后就跳到右侧山崖上，再向东北前进即可找到
流离的雷诺鲁兹	62	上层 布琉纳库占领地（西北侧的空中）	牵绊环（八重切/刚来・金刚战斧Lv5）
钢铁铠甲的戴伊尔	86	下层 汉扎格荒野	–
零号	99	废弃工厂 人工异刃调整室	终章到达第一低轨道站之后出现
一骑当千的萨克森	99	废弃工厂 制造区监视塔	终章到达第一低轨道站之后出现
逃亡战士达克罗德	120	废弃工厂 制造区上层管道东侧	终章到达第一低轨道站之后出现，BOSS的回避率极高，不过HP很低，依靠挂球和连锁攻击尽快秒杀之



▲刺青的斯帕罗和试刀杀人的巴弗梅这两个怪均需要从这里利用移动的集装箱当做交通工具过去才能找到，从右侧跳下可以到达能够走上移动集装箱的位置。

利贝拉里塔斯岛屿群			
名字	Lv	场所	备注
翠玉的帕洛特	38	里吉特海域 巴尔德塔斯岛中央	极光天气才会出现、牵绊环（八重切/修罗道Lv3）
豪夺的基尼	38	里吉特海域 达拉姆岛	牵绊环（八重切/旋迅夜叉Lv3）
天轮拳的里奇	39	弥先海域 伊谢巴港	牵绊环（八重切/刚来・金刚战斧Lv3）
不动如山的曼塔斯	45	弥先海域 海胆怪岛	牵绊环（识/滑动奔流Lv5）
迷宫的修特罗姆	47	里吉特海域 传承之盆景（达利塔娜小岛西北）	白天才会出现，牵绊环（光/闪电爆发Lv5、蓟/噩梦轮舞曲Lv5）
美食的洛奇	48	云海隧道 路德云海道	牵绊环（迦具土/涡龙Lv5、月/暴雪结晶Lv5）
极乐的斯堪的纳维亚	48	神渡之岛的高台	稀有怪所在高台无法直接到达，需要从路德云海道弥先口一路滑下，尽头利用岔路作跳板跳上高台，具体参照八重切的异刃任务，牵绊环（玛瑙/热情日光石Lv5、纽兹/爆炎究极斩Lv5）
疾风的王冠虾	49	里吉特海域 遗迹沉睡之岛	牵绊环（彩歌/闪雷能量Lv5、宇迦/自然人偶Lv5、八重切/怪力Lv4）

檀佩兰提亚			
名字	Lv	场所	备注
暴走火车头布尔	55	中央平原 斯佩比亚驻屯地西侧的高台	牵绊环（时叶/冰雾裂波Lv5、八重切/风属性之力Lv4）
黑翼的苏卡尔	62	中央平原 扎塔利斯之泉	牵绊环（雄黄/BSD Lv5、八重切/风属性之力Lv5）
残忍王格尔梅斯	58	中央平原 瓦拉克本阵（多克特之泉西侧）	牵绊环（八重切/一骑当千Lv5、伊吹/冒失猛撞Lv5）
狮子龙萨乌扎德	95	中央平原 斯佩比亚驻屯地东侧	–
恶魔王本特	109	中央平原 圣杯的铁锤（地图东北）	终章到达第一低轨道站之后出现，BOSS算是猛进角甲兽王的强化版，剧毒气息伤害非常高，注意回复，另外记得把BOSS拉到上面打，防止吸引到周围90多级的小怪
暴虐巨神兽克罗戴伊尔	130	亵渎之地 斯佩比亚驻屯地最西侧	需要先解除恶性瘴气（需要暗属性之力Lv5、古代文明知识Lv5），再解除冰结结界（需要火属性之力Lv12、集中力Lv8）后才会出现。本作目前为止等级最高的稀有怪，但其实实力不是非常强，和其战斗时注意保持在侧面攻击（正面会吃火车冲锋、背后会吃碎骨扫尾），BOSS使用随机即死技“杀人光线”时可以用3级异刃连击或者4级必杀的动画效果顶过去。另外BOSS种族是巨神兽，建议给异刃带上“阿鲁斯杀手”辅助核心战斗



▲暴虐巨神兽面前有大量小怪，可以考虑先清场，不过如果我方全员已经Lv99的话基本不会引到。

洛修利亚王国

名字	Lv	场所	备注
深绿的奥斯卡	41	上层 圣迹冰洞	只有夜晚才会出现
碧眼拉尔夫	42	上层 阿姆雷特支柱西北	云海雾天气时不会出现
春雨的艾斯卡特	42	上层 卢米娜利亚支柱	–
觉醒的莫里斯	42	下层 比比鼠的巢穴	从下层圣大列柱廊西南侧的冰湖上通过涌泉水可以前往
豪腕的瓦古	43	下层 血染洞窟（下层最北侧）	–
豪杰的斯特朗古	44	上层 崩城的旧支柱都市	–
秋雨的卡希尔德	46	上层 卢米娜利亚支柱	获得寄给秋雨的信之后入手后只在夜间出现，和春雨的艾斯卡特位于同一场所
魔法师比利	46	下层 中央以太岩石西北	只有在晴天和雪天时出现
英杰的阿尔金	51	下层 火鸡人仙境地（下层西北侧的山丘上）	–
灼热的裘尔托	54	上层 崩城的旧支柱都市	–
铁壁的莱纳	60	下层 戴克雷斯祭坛	牵绊环（星织/寒冰驱逐Lv5、八重切/跳跃Lv5）
云海大王科罗萨尔	110	下层 圣大列柱廊付近的冰面上	终章到达第一低轨道站之后出现，只有天气处于云海雾时才会出现（附近会出现许多80多级的大章鱼），等级比较高但实力一般，也没有什么秒杀大招，是后期比较适合用来刷晶片、水晶、饰品的BOSS



▲从这里的涌泉水才能前往比比鼠的巢穴。

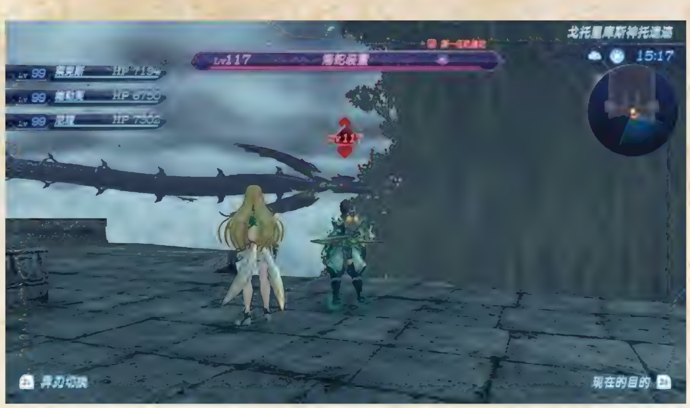
艾尔皮斯灵洞

名字	Lv	场所	备注
挖洞的黑普利	46	上层 拉比亚地下水流	–
死臭的本加	47	中层 中腹 灵泉街广场遗址	位于毒沼之中，尽量把它拉上来再战斗（我方处于毒沼中会死得非常快）
历战的莫宁古	48	中层 大空洞	–
蛊惑的玛丽琳	50	中层 奉纳大厅	牵绊环（红莲/千斤破击Lv5、玛瑙/刚毅红纹石Lv5、八重切/不挠不屈Lv4）
圣枪的阿司匹德克隆	51	最下层 大列柱室	牵绊环（玛瑙/勇猛绿柱石Lv5、八重切/一骑当千Lv4）

莫尔斯断崖

名字	Lv	场所	备注
机关枪的皮特	53	上层 莫尔斯大瀑布墙	牵绊环（白虎/水波纹Lv5、绵津见/秘剑·小夜时雨Lv5、八重切/旋迅夜叉Lv4）

名字	Lv	场所	备注
邪眼的尼普拉	54	上层 鲁诺塌陷洞爬上去后的地方	牵绊环（婆娑罗/拔刀·疾风Lv5、八重切/刚来·金刚战斧Lv4）
绯红色的隆基凯普斯	58	下层 圣年之门西南	牵绊环（光/惩罚光线Lv5、结/雷霆震撼Lv5、八重切/旋迅夜叉Lv5）
樱花一刀流的丹	100	下层 修验者的古道	等级虽然不是稀有怪物中等级最高的，但其实是最难打的稀有怪之一，60%之后进入强化模式之后非常难缠，不过血量不多，尽早多攒球释放连锁攻击秒杀掉比较好
海蛇装置	117	戈多里库斯神托遗迹	BOSS使用的攻击大多是射击系，因此给异刃们都装备上“干扰5”的辅助核心比较好，其使用防护罩时一定要及时按R键+X键收力，否则很容易被防护罩反弹死。半血之后BOSS的大招可以用3级异刃连击或者4级必杀的动画效果顶过去。另外BOSS是机械系，建议给异刃都装备“机械杀手”辅助核心后再来挑战



▲海蛇装置会在远处飞行，等其靠近后才能引发战斗。

莫尔斯之地

名字	Lv	场所	备注
食魂的芙兰	56	市街 巨大防壁 第8隧道东南	牵绊环（水分/水泡炸裂Lv5、八重切/流转·阿修罗闪刃Lv4）
怨念的赤核	57	市街 紧急避难栋（巨大防壁第8隧道西侧）	牵绊环（时叶/无音枪术Lv5、八重切/修罗道Lv4）
秘宝的暴君	57	市街 防壁电力管理室的东侧通路	任务“壁画之谜”中出现的BOSS，无法重复挑战
宿主杀手阿普拉卡斯	58	腐朽的巨神兽 胎中横穴北侧	牵绊环（蓟/阴影狂想曲Lv5、八重切/流转·阿修罗闪刃Lv5）

世界树

名字	Lv	场所	备注
暴走的雷加德	58	下层 天空桥东南	牵绊环（花JD/诺彭·轴子Lv5）
暴走的库斯迪克	60	下层 第二层水星天·中央甲板西南	牵绊环（纽兹/爆热马赫回斩Lv5）
第六世代方程式	62	下层 水星天第8电梯北侧	牵绊环（识/乘风进击Lv5）
第六世代幻象	64	下层 数据管理室	–
教皇直属神兽战机	65	中层 第七外围机场	牵绊环（八重切/修罗道Lv5、伊吹/坚定旋风Lv5）
暴走的妖精	66	中层 第七外围防卫塔	牵绊环（宇迦/狂暴补师Lv5）
教皇直属魔导战车	66	中层 第七外围机场	牵绊环（白虎/猛虎激振Lv5、牵绊环（八重切/不挠不屈Lv5）
第六世代暴动者	66	中层 第三层金星天西侧	–
第七世代神秘者	114	上层 太阳天之门	BOSS本身实力不强，但带着两个小弟，建议优先速度击杀小怪后再对付BOSS，同时要注意封印其援军召唤防止召唤更多小怪捣乱

DLC 追加任务

在 1 月 19 日更新的 1.2 版本中，monolithsoft 又为购买了本作季票的玩家追加了 5 个新的支线任务，从主菜单的 Expansion Pass 中解锁，下面为大家简单介绍一下这 5 个任务的完成方法。

■工匠的灾难

1. 第 2 章后可以接到此任务，在古拉·托里格镇和埃里克对话开启任务。

2. 去上层右半身的诺奇路亚伐木场和 NPC 奥特、赫米、保罗对话，和保罗对话时选择“火鸡人”为正解。之后和伐木场的埃里克对话。

3. 前往古拉上层右半身·塞加尔丘陵附近的小屋，靠近后发生剧情，打倒随后出现的火鸡人，返回诺奇路亚伐木场和埃里克对话。

4. 前往托里格商店街委托伊蕾奈加工饰品，获得鸟图腾像（3 星饰品，自动攻击命中时 HP 回复伤害输出的 5.5%），完成任务。

■下落不明的诺彭

1. 第 3 章后可以接到此任务，在英维迪亚腹部的穿孔桥（萨尔德门西侧）和 NPC 斯密斯密对话,开启任务。

2. 在东南的罪人的岩窟要塞深处可以发现一个诺彭石像，可以给诺彭石像上供各种食物提高完成度，推荐“阿伐利缇亚什锦面”，一个就能增加 20 完成度，在阿伐利缇亚商会的什锦面店出售（只有半夜 12 点去才贩卖）。

3. 完成度达到 100 后救出 NPC 基佐，完成任务。之后回阿伐利缇亚商会·格尔特蒙特居住区找他，可以用 4 个黄金气瓶、2 个白银气瓶和 1 个钥匙圈合成一个极品气瓶，这个功能还是非常实用的，推荐大家尽早完成。

■废弃工厂探险团

1. 第 5 章后可以接到此任务，在斯佩比亚下层的阿南亚姆港和茨亚亚对话开启任务，注意这个任务流程中没有任务指示标识，需要玩家自己寻找。

2. 前往废弃工厂，在制造区监视塔和哈伊巴伊对话，在地热储藏室和穆西西对话，在垃圾处理场和恩库库对话，在以太管理塔的阁楼（时叶异刃任务中救小孩的敌方）和西克克对话。

3. 返回阿南亚姆港和茨亚亚对话，完成任务。

■深夜中的食堂

1. 第 7 章后可以接到此任务，和斯佩比亚帝都阿尔巴马格·纳哈尔中央广场的穆夫塔尔对话后开启任务。

2. 在深夜 12:00 前往上层旧生产区的饱餐食堂，发生剧情。

3. 协助饱餐食堂的火龙团制作料理，上缴成品将完成度升至 100 后可完成任务。并获得火龙团的菜谱。

■侦察兵

1. 第 10 章后可以接到此任务，在角色界面按 X 键将梅勒芙排在第一个，和哈达夏尔军港的梅赫梅特对话，开启任务。

2. 从哈达夏尔军港往西北一路前进，可以一直到达巴茨艾因监视塔，利用场景技能通过气流裂口，爬到最上方，和侦察兵伊扎克战斗。

3. 返回哈达夏尔军港向梅赫梅特报告。

4. 传送到檀佩兰提亚的巨神兽兵器发掘现场，和伊扎克对话（从巨神兽兵器旁边的塔楼上到巨神兽上面）。

5. 检查檀佩兰提亚巨神兽兵器发掘现场周边的情况（需要千里邪眼 Lv3、集中力 Lv10,因此稀有异刃“蓟”必备），共 3 次，需打倒出现的敌人。

6. 搞定后和伊扎克对话，完成任务。同时佣兵团也会追加新任务。



小游戏 TIGER！ TIGER！技巧

TIGER！ TIGER！是一个 FC 像素风格的迷你游戏，是本作中花 JS、花 JK 和花 JD 强化用的以太结晶的入手渠道。同时还涉及到花 JS 的牵绊环解锁（紧急模式 Lv4 需要一次获得 50000 分以上），因此下面我们就来谈谈如何在 TIGER！ TIGER！中获得高分的小技巧吧。

■关卡的解锁

TIGER！ TIGER！ 总共有 5 关，第二章解锁游戏时只能游玩第 1 关，之后第三章到达英维迪亚时解锁第 2 关，第四章到达斯佩比亚后解锁第 3 关，第六章到达洛修利亚后解锁第 4 关，第八章到达莫尔斯之地后解锁第 5 关，关卡复杂度会逐步提升。一部分部件要到第 8 章解锁全部关卡后才能从 TIGER！ TIGER！中获得。

■关卡奖励条件

①无伤过关

只要在过关时血量（AIR）处于满值就可以，因此即使在攻略流程中受伤，只要之后获得 HP 回复道具再过关也没问题。无伤过关的话得分会有 1.2 倍加成。

②取得全部结晶

不包括奖励关中的结晶，只要获得正常流程里的全部结晶即可。完成的话以太结晶结算时会有 1.5 倍加成。

③获取全部宝箱

获取全部宝箱的话，过关后结晶结算时会额外增加 500 个以太结晶。

④完美奖励

同时在无伤、全结晶收集、全宝箱收集的情况下过关后，会额外获得完美奖励：得分获得 1.5 倍加成且以太结晶 +777 个。没有获得完美奖励的话，基本是不可能满足花 JS 的紧急模式 Lv4 解锁需要的 5 万分条件的。

⑤不杀奖励

不击杀任何一个敌人过关也会有额外奖励，但由于会大幅度提升过关难度，影响完美奖励达成，如果以刷以太结晶为目的的话并不推荐追求此奖励。

■攻略技巧

根据关卡奖励条件我们就可以总结出一些攻略技巧了：

①首先本作在 1.1.1 版追加了 TIGER！ TIGER！ 的 EASY 难度，最大改变就是玩家接触到障碍物后不会受伤了（被自动卷轴画面卡在障碍后面时会自动从画面边缘穿过障碍），因此挑战高分当然推荐容错性更高的 EASY 难度。

②由于拿到最底层的大宝箱开始返回上浮后，玩家将不能继续攻击，因此在下潜阶段要尽可能击破更多的敌人。

③路上遭遇的敌人有不同特性，普通鲨鱼最弱可以随便打，水母只有从正上方攻击才能消灭、乌龟只有从正下方往上攻击才能消灭，红色鲨鱼攻击力和体力都较高（需要击中 2、3 次后才能消灭），而长刺的海胆一旦碰到玩家就会被秒杀，一定要小心。

④有宝箱优先拿宝箱，结晶实在拿不到的话不用勉强（宝箱中有强化部件，结晶也更多）。为了拿一个结晶导致自己受伤的话不值得。

⑤以解锁花 JS 紧急模式 Lv4 为目标的话，开 EASY 难度选择整体最简单的第一关即可，无伤 + 全结晶 + 全宝箱收集拿到完美奖励的话应该可以拿到接近 7 万分。



文 纱迦 美编 Juxi



COD 二战	PS4 XOne Activision
Call of Duty: WW II	主视角射击 中文版
2017 年 11 月 3 日 本地 1 人，局域网 / 在线 2~18 人	无对应周边
售价为 PS4：428 港币、XOne：468 港币	

更新履历

2018 年 1 月 23 日

■抵抗组织

1. 增加新的师：抵抗。
2. 增加新武器、新技能
3. 增加新模式：躲猫猫
4. 增加 RESISTANCE 系列空投及收集。
5. 服装中增加轴心国选项。

在寒冬围攻之后，第 2 个大型免费更新：RESISTANCE 现已推出。这次活动将持续 5 周，活动结束后，玩家将无法用军械点数购买本次更新的相关物品，不过在普通箱子中仍有几率抽到。

躲猫猫

这是本作新增的模式，玩过《反恐精英 全球攻势》的朋友应该不会陌生，而在《COD OL》中也收录了这个模式。这个模式的玩法十分有趣，分攻守两方。守方的玩家将化身为地图上常见的物体，如布、箱子、木马甚至是一棵树，而攻方的玩家就是要找到并破坏守方的化身。在比赛开始前有 30 秒钟的准备期，在这 30 秒钟内只有守方可以行动，攻方的画面全黑。守方的化身光从外表上是看不出来区别的，只有用武器攻击它才能判断出来。此模式中攻方的武器是固定的，不过弹药无限，一路扫射都是可以的。而守方可以随时跑路，另外还有 2 次变为其他物体的机会，以及 3 个诱饵、1 个闪光弹。为加快游戏节奏，游戏设定为守方每隔一段时间会自动发出口哨声，攻方可以根据声音判断大致方位。

攻方取胜的秘诀在于背版，如果你能记下场景中物体的分布自然会大占优势。就算只能记住一小块地图，实际游戏时也会轻松很多。另外攻方要熟悉每张地图中守方能变成哪些物体，有些物体还是很有迷惑性的。守方则要轻松很多，推荐是多躲在楼房高处的房间内，这样一来很难让人判断口哨声的方位，二来被发现后也可以利用闪光弹赶紧逃。

抵抗师

在本篇中只有 5 个师，这次免费更新增加了第 6 个师：抵抗。这个部队会自动对所有玩家解锁，同时还附赠一个多余的编成格子。抵抗师的等级特性如下：

1 级：手枪战术匕首

2 级：干扰附近敌人的迷你地图

3 级：添加一个手枪配件，加快切换武器速度

4 级：在迷你地图上显示附近敌人的朝向

同时游戏还会附赠一个新的基础训练：破坏者，效果为缩短爆炸物的引信并携带一件额外杀伤型装备。这个技能实用性杠杠的，但注意会和某些基础训练重复。

当抵抗师进入巅峰时会解锁新技能：机智。其效果为添加一个手枪配件，无限手枪弹药，当换出手枪时弹匣全满。进入巅峰的另一个奖励是 9 毫米半自动手枪。

从以上介绍不难看出，抵抗师是鼓励玩家玩手枪流。那么顺带着近战流也可以一起玩玩。个人感觉还是相当有趣的。注意选择抵抗师时如果同时装备基础训练手枪射手，双枪和匕首不可同时使用。



新武器

这次更新增加了 4 种新武器，除了上面提及的 9 毫米半自动手枪外还有 3 种。这 3 种武器均可以通过完成挑战来获得，当然土豪也可以直接用军械点数来解锁史诗版。

人民突击步枪：全自动步枪，射速尚可，后坐力比较坑爹，不算太好用。

灰熊：全自动微冲，射速快，后坐力大，近身较强，中距离就不好用了。可以直接用 7000 点军械点数解锁史诗级的解放者。

战斗匕首：一击必杀的近战武器，没什么特别的。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文 六等星 美编 01

迷城之光

PS4	
迷城之光	Runic Games
Hob	动作冒险 | 中文版
2017年9月26日 | 本地1人	无对应周边
售价为88港币	

※Steam版同步发售



本作是曾开发过"《火炬之光》系列"的Runic Games工作室解散前的最后遗作。以卡通渲染的风格，呈现出一段充满惊险的冒险，无言的世界中，玩家要依靠自己的智慧解开重重谜题。本作于1月11日登陆港服并有独立的一套奖杯，奖杯爱好者们不容错过。

白金难度	3/10
白金所需时间	15～20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能会错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	有
成就BUG	1
特殊需求	无

奖杯总数	37	铜杯	22	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金指南

本作奖杯的达成条件都比较简单，麻烦的地方在于收集物品隐藏较深，好在仅有一个收集品需要注意，其他都可以在通关之后读取存档进行补救。推荐一周目体验游戏，并达成全物品收集，然后二周目完成5小时、5次死亡、不升级三个金杯。

由于BUG频繁频繁，串键、贴图穿模、按键延时等都会使玩家死亡，所以多进行存档备份是非常有必要的，尤其在一些需要强制战斗的关卡，低血量和低攻击力令战斗的容错率很低。除上述外，建议离线模式游玩游戏，联网状态下一定几率会出现不跳奖杯的BUG。

错过的收集位于第二区域，玩家接通电流进入地牢后，入口处的景观会因为玩家改变了地形而发生改变，从而错过，记得注意。

成为你的大本营
取得条件 收集其他全部奖杯

你的机会来了
取得条件 打造你的首把剑

第一装备
取得条件 给手套增加猛击能力

第二装备
取得条件 给手套增加翘曲能力

电力恢复
取得条件 修理大电网

祖国
取得条件 扩大森林区

战争遗迹
取得条件 扩大塔区

第三装备
取得条件 给手套增加抓取能力

蓄水区
取得条件 扩大水区

古代水源
取得条件 净化蓄水区

泰坦
取得条件 找到泰坦

沙漠巨人
取得条件 找到大核心1/3

完成水域
取得条件 恢复所有的水路

森林巨人
取得条件 找到大核心2/3

回家
取得条件 拯救所有的精灵。

母亲的礼物
取得条件 找到大核心3/3

升天
取得条件 唤醒泰坦

猎人
取得条件 同时杀死4个敌人

吸引
取得条件 诱使10个敌人死亡
获得方法 利用游戏中身穿铁甲，会使用滚动攻击的怪物解锁这个奖杯最佳，勾引它滚下悬崖即可。

© 2017 Runic Games, Inc.

没有战斗的胜利
取得条件 利用敌人杀死其他 15 个敌人

动物本能
取得条件 将任何动物驯化为宠物
获得方法 靠近小动物时，有一些小动物会待在原地不动，当提示按键时按下即可解锁奖杯。

世界探险家
取得条件 发现每一个景观

调皮的尤物
取得条件 收集所有蝴蝶

老人的传家宝
取得条件 获得所有斗篷

花卉收藏家
取得条件 充分升级你的生命值

核心收藏家
取得条件 充分升级你的能量

主密钥
取得条件 完全升级你的剑

存档：离开
取得条件 激活知识殿堂 1/5

存档：到达
取得条件 激活知识殿堂 2/5

存档：觉醒
取得条件 激活知识殿堂 3/5

存档：灾难
取得条件 激活知识殿堂 4/5

存档：沦陷
取得条件 激活知识殿堂 5/5

无懈可击
取得条件 在死亡不超过 5 次的情况下游戏通关。

神速
取得条件 在 5 小时内快速通关

最勇敢的战士
取得条件 不升级剑、生命值、能量或商店的情况下完成游戏

大清洗
取得条件 在世界之塔做出选择
获得方法 消灭外星女王。

最伟大的礼物
取得条件 在世界之塔做出选择
获得方法 与外星女王和解。



2017 魔鬼大辞典 游戏版

特别企划 SPECIAL FEATURE

转眼数年，《魔鬼大辞典》已经成为了UCG过年合刊的标配之一，栏目的初衷是通过收集、整理、挖掘过去一年的流行词汇，让读者们在过年的时候能够乐一乐。不过正如我在去年所说，如今一个流行词的诞生是如此随心所欲、猝不及防，却又很快地消逝无踪。而我们作为一个游戏媒体，所有热爱着这个文化的游戏人，更希望的是让大家能够透过这些流行的词汇，去了解其背后的现象，而不是简单地罗列越来越快餐化的口语单词。

因此今年的《魔鬼大辞典》冠上了“游戏版”的后缀，入选的词汇都与游戏作品或游戏业内的事件息息相关。或许不是流传度最广的，但换个角度思考——不知道的事情，往往才最有趣，不是么？

文 UCG众编 美编 NINA



▲祝大家今晚“吃鸡”。

吃鸡

简释

在《绝地求生》一局比赛中拿到第一名的队伍或者玩家都会看到的一句贺词，后多用来直接指代这款游戏。

出处

诞生了令无数玩家魂牵梦绕的八字真言“大吉大利，今晚吃鸡”的《绝地求生》。

解析

作为2017年最热门的游戏之一，《绝地求生》在中国的火爆是许多人之前没有预料到的。仿佛就在一夜之间，这款游戏就成为了如今年轻人们热衷谈论的话题了，没错，就和当年的《英雄联盟》和《守望先锋》一样。

“大吉大利，今晚吃鸡”是所有《绝地求生》玩家都希望看到的一

句话，这句话是由英文里的一句俚语——Winner Winner，Chicken Dinner 直译而来，本意是指一群赌徒在开赌之前的习惯用语，包含了对胜利的期待。在《绝地求生》里也是如此，它代表的不只是一种吉利的话语或者食物，而是在一场由 100 人互相厮杀的战场上赢下的最终胜利，即便单纯按概率学来说，1/100 也是一个极小的几率，这也表明了“吃鸡”是多么地难能可贵。



衍生热词

除了“吃鸡”之外，游戏中也诞生了诸多热词。虽不像“吃鸡”这样广为流传，不过也经常挂在《绝地求生》玩家的嘴边，或打趣、或调侃、或自嘲，倒也成为另外一种乐趣。

落地成盒

《绝地求生》中玩家失去生命后会变成箱子，远远看去就像一个个方方正正的盒子。而所谓“落地成盒”，便是指从飞机上跳伞落地后，由于拿枪太慢被敌人干掉、落点不佳直接摔死……等各种原因在很短的时间内就被淘汰出局。而这个词所散发出的“伤感”，我想有很大的原因是来自于“泪流成河”后两字的谐音。



▲大家好，这是我。



▲介绍一下，这是我的队友。

送快递

在网购如此发达的今天，相信有不少人都是“快递小哥明天见，快递小哥天天见”。辛苦的快递小哥们天天拉着一大车一大车好货，但却都不属于他自己。《绝地求生》中也同理，很多玩家辛苦地收集了大量的资源和装备，却因为运气或实力的关系被敌人淘汰，一身神装全送进别人的囊中，这不正是一位合格的快递员么，这种“千里送温暖”的行为便被称为“送快递”。



▲这是你的快递，请签收。



伏地魔

伏地魔这位《哈利·波特》系列中的大反派常常因为鼻孔的问题，没少被人恶搞。不过在《绝地求生》中倒和其长相没太大关系，完全就是字面上的意思——（喜欢）伏（在）地（上的狂）魔。

《绝地求生》的一大魅力在于，即便技不如人，也可以走低调隐匿的打法，靠打伏击战赢取胜利。而趴在具有掩体优势的地上可以有效隐藏身形，降低被别人发现的几率，尤其是穿上特殊的“吉利服”后效果更佳。对于这类耐心十足能够长时间匍匐于地的玩家，便有了“伏地魔”的称谓。

类似的词语还有“幻影坦克”，该名词出自《红色警戒》中可以变形为树木进行隐藏的特殊坦克，在《绝地求生》中用来形容喜欢躲在灌木或草丛中蹲守的玩家。



神仙

出处

各种线上对战类的游戏、或是玩家技术跨度大的游戏。

简释

技术远超一般人的玩家，当然可以是凭借真实实力的技术，也可能是借助于外挂手段所得到“技术”。

解析



▲这确定不是《海贼王》的联动DLC吗？

游戏玩得好固然是一件令人羡慕的事，尤其当游戏直播成为职业化后，技术好实力强的主播当然更容易吸引观众的眼光。在大多数普通玩家的眼中，游戏大神们华丽的操作就如同神仙一般飘逸，若是两位高手对决，那更是如同神仙打架一般高高在上，凡人们只需仰望和惊叹。

不过练就一身高超的技术绝非易事，尤其是在线上对战类游戏中，山外有山、人外有人。想要傲视群雄，即便天赋过人，背后还是需要付出大量的时间和精力。然而在巨大的利益面前，又或是纯粹为了满足自己的虚荣心，一些玩家开始寻求轻松的速成之道——外挂程序。要知道即便是再强的高手，操作上也难免会出现偏差，但外挂程序则不会，甚至于可以颠覆游戏本身所设定好的规则，因此使用外挂进行游戏的玩家经常会出现超乎常理和极限的操作，而放在现实世界中，这样的人不也是“神仙”吗？

2017 年最火爆的线上游戏当然就是《绝地求生》，而这款长久以来都是测试版的游戏在反外挂的机制上十分薄弱，因此也造就了外挂横行的现象，尤其是在中国玩家所集中的亚洲区。透视、自瞄、锁血什么的都是小儿科，甚至于还能飞天遁地改变游戏贴图，甚至还有卖家迈开双腿赶上开着车的你，询问是否对同款外挂有兴趣，让人惊叹之余也着实有些哭笑不得——神仙们还真是无所不能啊。

世界的主宰

出处

在《喷神 JAMS》的 EP23 中，喷神在谈及《捉鬼敢死队 2》电影中可以用 NES 的摇杆控制自由女神像时，说出了这句“任天堂 XX 的就是世界的主宰”。

简释

形容某个事物非常厉害并且影响力很广，“任天堂就是世界的主宰”是最常见的使用句式。



解析



经过了 Wii U 时期的低迷，推出了 NS 以及诸多游戏的今年可谓是属于任天堂的一年，无论是在硬件还是软件上，任天堂今年的成绩都相当出彩。因此，当喷神这张“任天堂 XX 的就是世界的主宰”的图片在社交媒体上出现时，“世界主宰”这一说法也就这样流行了起来。无论这个词语形容的对象是谁，只要你觉得它值得去夸耀一番，一句“XXX 就是世界主宰”便能将这种喜爱之情表达出来。虽然句式是过于夸张了一点，但我们要的就是气势和魄力，当你对某件事物的喜爱已经让它成为自己世界的全部之时，自然它就是世界的主宰了。所以我这里就什么都不管先高喊一句了——游戏就是世界的主宰！

再叫我一次塞尔达试试

出处

具体出处不详，将“《塞尔达传说》系列”主人公的名字弄错是不少新手玩家的通病，社交媒体上的相关表情图让这一调侃更加流行。

简释

“《塞尔达传说》系列”的主人公名为林克，但不少新玩家根据游戏名称断章取义地认为主人公叫塞尔达。在对林克进行调侃时，该句式常被使用。



解析

正如《最终幻想》永远不会是“最终的幻想”，而《勇者斗恶龙》最后面对的其实是魔王一样，游戏的名称虽然有着各自的含义，但对于新手玩家来说可能也有着一些误导性。各位新玩家记住了，《塞尔达传说》的男主人公叫作林克，女主人公才叫作塞尔达！其实这也不能全怪玩家，毕竟林克在游戏中几乎不会说话，你都不强调自己的名字，难免有玩家会弄错了。

当宫本茂被问到游戏名称的来源时说道：“一款游戏名字需要恰如其分。虽然故事中的英雄是林克，但是塞尔达公主在故事中所处的角色背景，以及在与加农的斗争中所表现出的坚毅让我有了以塞尔达命名的想法，这也是这款游戏想表达的内涵。”正因为如此，各位玩家可千万要记清《塞尔达传说》主人公的名字，这位英雄的名字叫作塞尔达！（林克：再叫我一次塞尔达试试）

做宝可梦



简释

“宝可梦”既是游戏名也是里面的神奇生物 Pokemon 的中文名，而“做宝可梦”的意思就是做梦。

出处

《精灵宝可梦》系列。

解析

无论是否玩游戏，《精灵宝可梦》曾经的“宠物小精灵”、“神奇宝贝”、“口袋妖怪”这些民间名字以及相关的形象，都早已为大家熟知。而“做宝可梦”本身可以说是做梦的同意词，一般在两种时候用，一种是临睡前发一个，类似于“晚安”；还有种则用于嘲讽，用法同样和做梦原词相似。

仅仅是将做梦说成“做宝可梦”其实还是比较无聊的，有意思的在于这个魔性的词还配上一个皮卡丘躺在床上的可爱图，一下就成了表情包。用作晚安问候时卖萌值满点；拿来嘲讽则反差萌带来更大的嘲讽力度。原图实际上来自于同人画师モア发表在推特的 20 周年四格漫画，大致讲述的就是皮卡丘和杰尼龟、妙蛙种子、喷火龙三个小伙伴在 20 周年时怀旧 TV 动画、结果被 3D 兽那集全部击倒的故事，最后一格皮卡丘和三个小伙伴全部躺在了病床上，皮卡丘的这一小块被单独截出来，配上“做宝可梦”这四个字，于是成了卖萌与嘲讽都可使用的表情。

感受真抛瓦

出处

Xbox One X 的官方宣传口号

简释

Xbox One X 的宣传口号是“Feel true power”（感受真实的力量），而网络上流行将 power 称为抛瓦。

解析



2017 年内网络开始流行将“力量”称为“抛瓦”，例如“充满抛瓦”就是“充满力量”。这个梗来自于日式英语。代表力量的 power，在日语中被翻译为パワ -，实际上是音译，但由于日语和英语的发音并不能一一对应，因此パワ - 的发音更接近于“抛瓦”。微软的 Xbox One X 是史上机能最强的游戏主机，支持 4K+HDR+60 帧，官方选择的口号是“Feel true power”，可以理解为是发挥了 Xbox One 的真正实力，或是拥有足以乱真的表现力。国行版将这句口号翻译为“感觉真实的力量”，把“力量”换为“抛瓦”就得到了“感受真抛瓦”。而 Xbox One X 也足够给力，其良好的表现让微软又多了一张王牌。

核弹

出处

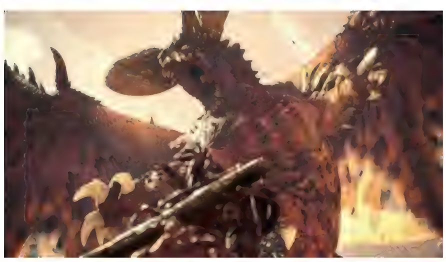
玩家们的调侃——某某厂商又要放核弹了！

简释

今年的每一场索尼发布会几乎都有舅舅党爆料关于新作的消息，再加上索尼官方消息被误解成核弹，使得核弹几乎成为了一整年发布会的代名词。

解析

▼E3上的大“核弹”——《怪物猎人 世界》。



随着 NS 与 X1X 的大放异彩，索尼 2016 年年底到 2017 年初期都没有什么引起话题性的事件，而历年都要画饼的索尼也没有透露出什么惊喜的消息。随着 2017 年 E3 的到来，玩家纷纷猜测索尼手里憋着的大招还没有放出来。

国外的舅舅党更是坐不住了，一个又一个猛料爆了出来，然而真正发布会召开的时候，大多数的谣言也都不攻自破，不过《怪物猎人 世界》的亮相的确是一个核弹级别的惊喜。但此前散布的那些谣言并没有止于 E3，随着索尼发布会一个接着一个的召开，这些谣言便也接着往下传，不过直到今年最后的 PSX 发布会结束，能兑现的谣言也没有几条，舅舅党们顺理也把这些谣言推到了 2018 年的 E3 展会上。

虽然核弹这个说法出自索尼，但 2017 年真正受益的绝对是任天堂了。2017 年任天堂每一季度的直面会都猛料十足，除了《猎天使魔女 3》、《真 · 女神转生 V》、《黑暗之魂》这些超人气作品登录外，Labo 更是像一颗真的核弹般在世界引爆，连央视新闻都进行了报道。

等我洗完手你就死定了

出处

《生化危机 7》

简释

主角伊森的回复动作是将“回复药”倒在左手上，因此玩家在游戏时喜欢用“洗个手”表示“回个血”。



▶洗手不仅能回血，还能接上断肢。这位“普通人”主角实在不普通。

解析

《生化 7》是系列正统续作中首次尝试第一人称视角，“手”则是玩家视野里出现频率最高的部位。官方宣传时标榜为“普通人”的主角伊森却有着超乎常人的能力，“洗手回血”只是常规操作，甚至断腿后倒上回复药都能直接接好，下一秒便可以健步如飞，实在令人咋舌。（当然，玩家们后来就明白了这是因为伊森受到了霉菌感染。）任你把我打得视线模糊，洗完手之后又是一条好汉。“等我洗完手你就死定了”这句话也体现出了玩家们不惧强敌的信心。

在年底更新的 DLC“佐伊的结局”中，主角“乔老汉”不但继承了洗手回血的光荣传统，还能像“贝爷”一样抓起蜈蚣、幼虫等直接往嘴里塞，超强的实力更是打得菌兽和各路 BOSS 哭爹喊娘。不但可以衍生出“等我吃完虫你就死定了”，玩家们还喜欢用两句结构类似的话来形容《生化 7》的最后两弹 DLC——“菌兽快跑啊，乔老汉来了！”“队友快跑啊，克里斯来了！”

360次元卫士

出处

源于著名 Meta game、有“次元破壁者”之称的《君与彼女与彼女之恋》。

简释

在游戏进入三周目之前，女主曾根美雪会删除游戏所有存档，并且将游戏改造成无法存档和读档的状态，然而不少中国玩家系统里的 360 卫士却自动阻止了这一非法修改程序的行为发生。



◀美雪正在盯着的，是屏幕前的“你”。

解析

往前溯源的话，Meta game 这个概念可以一直追溯到上世纪九十年代，但直到近几年《君与彼女与彼女之恋》和《史丹利的寓言》等作品的出现才让这个概念在游戏圈内彻底火了一把。简单来说，Meta game 是将玩家直接作为游戏中的一个角色，或者能够让玩家与游戏世界进行更深层次互动的一类游戏。在《君与彼女与彼女之恋》中，本应局限在游戏里的女主们意识到了屏幕前还有决定她们命运的更高一级神明——玩家的存在，这就让游戏的互动层次开始突破所谓的“次元壁”。具体的“破壁”行为便是通过删除存档、修改游戏等方式来表现游戏中发生的剧情影响到了玩家正在使用的程序本身，这种“非常规”的行为极大地增强了玩家的代入感。然而正所谓魔高一尺，道高一丈，当从二次元中好不容易破壁而来的幽灵还没有见到“神明”本人便被 360 卫士当做木马程序消灭时，不知会作何感想，恐怕 Nitro+ 也没有想到在海对面还有如此强力的“次元卫士”存在吧（笑）。

撸起袖子（柚子）加油干！

出处

某位领导人所提出的宣传口号。

简释

由于句中的“袖子”看起来很像“柚子”，并且用“柚子”将其替换后依然毫无违和感，故在柚子社粉丝之间传播开来。

解析

柚子社（ゆずソフト），著名美少女恋爱游戏制作厂商，黄油毒瘤，废萌顶点，凭借稳定的游戏素质、坚持萌系元素一万年不动摇的风格一直深受新老黄油玩家的喜爱。它就如同一泓清泉，在如今这个就连八月社也开始追求所谓的“深度”、“内涵”的时代，依旧高举废萌主义的大旗，坚持走本格派美少女恋爱游戏路线，是萌系游戏界当之无愧的三朝元老。而“撸起袖子（柚子）加油干！”这句话不但激励了一代又一代柚子粉丝，传播了正能量，同时也成为了广大柚子粉丝的最高纲领。



▲深度？内涵？，但是还有什么比看到美少女更能抚慰现实中的疲惫呢？

欢迎回家

出处

2017年年度哲学大作《掘地求升》。

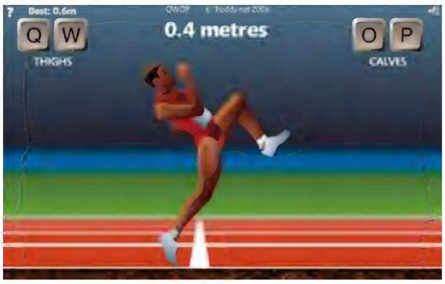
简释

原本意思显而易见，但在2017年的新作《Getting Over It With Bennett Foddy》中，这四个字被赋予了全新含义。

解析

一个游戏要火除了要本身的素质过硬，还得看它能给玩家带来什么。有些游戏给玩家带来欢乐，有些游戏给玩家带来成就感，还有那么一些游戏，则只会浪费玩家时间……《Getting Over It With Bennett Foddy》，直译过来为《和班尼特福

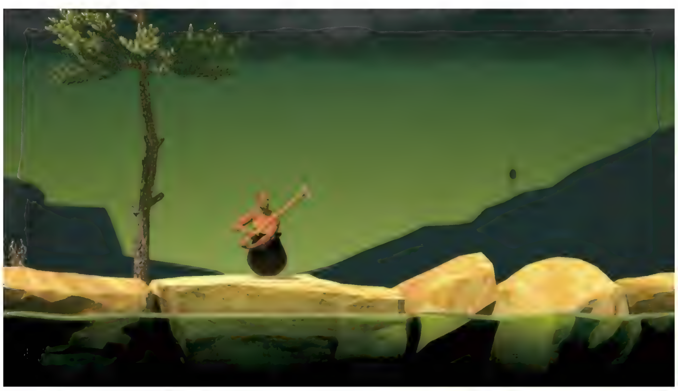
▼《QWOP》又被名为《跑过10米算你赢》



迪一起攻克难关》，更多人喜欢叫它《掘地求升》。玩家在这款游戏中扮演一个不知为何呆在一个罐子里的男人，无论前进还是攀爬全靠一把锤。游戏目的非常简单，爬到最高处算你赢。

本作最“吸引人”的地方在于精细度要求颇高的操作以及恶意满满的关卡设置。游戏流程并不长，熟练的话通关时间也就几分钟吧（真的，我看别人通关都是这个时间）。但其极高的失误率以及失误后所带来的严重后果很容易让玩家直接崩溃，从山顶一路掉回起点那是家常便饭，因此游戏开始的地点也被人称之为“家”，毕竟对于一般玩家来说，从安装到卸载，这个场景大概就是玩家在游戏里呆得最久的地方了。

对了，班尼·特福迪其实不是罐子男，而是本作的制作人。这位仁兄的另一个代表作为《QWOP》，同样引人深思，催人落泪，推荐各位玩家试试。


◀Home，sweet home.

丑女座

出处

“做完就倒闭”的《质量效应 仙女座》。

简释

都说是丑女了，你还不懂吗。

解析



▲图上2014年的游戏还是自家的《龙腾世纪 审判》，怎么2017年画风还倒回去了？

虽然没几个玩家喜欢EA，但至少EA的一部分游戏还是挺靠谱的。其中《质量效应》算是其中一个比较受玩家喜爱的系列。作为三部曲完结后的第一作，《质量效应 仙女座》可谓是万众瞩目。然而游戏发售后却让玩家大跌眼镜，虽然战斗系

统的改革令人惊喜，玩起来感觉也像模像样，但槽点满满的剧情、毫无个性的同伴以及数量众多的 BUG 都让系列老玩家们找不回当年“太空歌剧”的感动。当然，这些缺点对于部分不看剧情的玩家还是可以忍的，但是人设丑，那就没救了。

欧美游戏那种“真实风”的人设一直都是见仁见智的，不光东方玩家很难接受，甚至是欧美玩家有时候也受不了自家的那一套人设。但《质量效应 仙女座》的“丑”并不仅仅体现在表面，游戏剧情演出以及对话时人物的呆滞表情才是最能引起玩家吐槽的地方。而当以上这些缺点集合在一起的时候，糟糕的人设就成了压垮骆驼的最后一根稻草。

那可能有读者会问：“到底本作‘丑女座’到了什么程度？”

开发本作的 BioWare 蒙特利尔在做完这款游戏后就被 EA 解散了，大概就丑到这种程度吧。



▲当被问道：“今年的《圣歌》你还预购吗？”时笔者的表情.

去乐园

出处

2017 年末 NS 平台独占 RPG 大作《异度神剑 2》

简释

《异度神剑 2》剧情中主人公莱克斯冒险的主要目的就是帮助女主角“焰”前往传说中的“乐园”，因此在游戏发售后许多玩家就以“去乐园”指代自己沉迷《异度神剑 2》不能自拔。

解析

作为“异度之父”高桥哲哉打造的 RPG 名作“《异度神剑》系列”的第三作，《异度神剑 2》凭借系列人气以及“NS 平台第一款 JRPG 大作”这一名号，一下子就成为年内 NS 上最受关注的游戏之一。有着傲人身材的女主角“焰”和由诸多知名画师设计的稀有异刃也吸引了无数玩家的目光。在游戏发售之后，虽然游戏有着 UI 细节粗糙、教程不体贴等各种缺点，但是爽快的战斗系统、充满探索感的地图设计、海量的支线内容还是让大量玩家沉迷本作不可自拔。游戏时间上百小时的玩家比比皆是。在市场上卖到脱销，价格不跌反升的状况也让一些发售前并不看好本作的人大跌眼镜。2018 年本作还会有内容更为丰富的 DLC 推出，相信届时还会有更多的玩家“乐不思蜀”吧。



◀温柔的母系性格让焰成为了2017年玩家们的最佳老婆候选人之一

卑鄙的异乡人

出处

2017 年 KT 出品的动作游戏大作《仁王》的主人公威廉。

简释

《仁王》的主人公威廉出身于英国，却横跨了大半个地球来到战国时代的日本斩妖除魔。游戏中威廉的战斗方式非常丰富，其中包括不少旁门左道的伎俩，因此也被称为为“卑鄙的异乡人”。

解析

“卑鄙的异乡人”这个称号其实并非《仁王》首创，但确实是由《仁王》彻底发扬光大的。虽然从三次试玩版来看，《仁王》给玩家一种“和风黑魂”的印象，大家都认为这是一款硬核动作游戏。但实际发售后，却发现本作除了堂堂正正和 BOSS 交战之外，也为一些不擅长动作游戏的玩家提供了诸如阴阳符与忍术等许多小技巧，来帮助打败各种 BOSS，例如活用封气符、迟缓符的削弱效果可以直接让 BOSS 变成弱鸡，而守护灵提马鹫攻击的倒地效果可以无限连死各种人形怪，再到依靠各种配装可以让一些不起眼的技能伤害爆表等等，诸如此类。虽然在更新补丁和 DLC 中 Ninja Team 不断修正平衡性与各种 BUG 打法，但是玩家们似乎总能开发出各种旁门左道的伎俩，威廉“卑鄙的异乡人”这一头衔看来是脱不下了。

▼立花宗茂作为游戏流程第一个单挑BOSS任务中的敌人，成为了玩家们为了精华和装备最常刷的对象之一，对于威廉“卑鄙的异乡人”这点想必最为感同身受。



渣渣辉

出处

无孔不入的某国产网游的广告语。

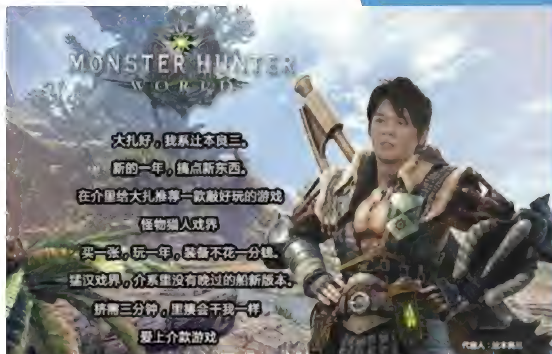
简释

在广告中此国产网游的代言人张家辉会首先说“大家好，我是张家辉”，由于他的普通话不够标准，被人恶搞为“大扎好，我系渣渣辉”。

解析

最近一年内，玩家们访问网页时应该没少看到这个国产网游的广告。陈小春、孙红雷、古天乐、张家辉等一大票在 80 后心目中有崇高地位的明星先后为其代言，其中更不乏“古天乐绿了”这样的雷人之语。不过到了 2017 年末，有关这些广告的梗开始在网上疯狂流传。除了各位香港明星的粤式普通话备受追捧外，还有不少玩家涌进 APP 商店，为游戏打出五星差评。所谓五星差评是指分数为最高的 5 星，但评语全是明赞实贬的各种段子，严重影响了玩家的选择。

▼玩家恶搞的仿“渣渣辉”式《怪物猎人世界》宣传图。



皮皮虾，我们走

出处

来自“抽卡全看脸，欧非一线间”的《游戏王》实体卡玩家。

简释

一位游戏王实体卡玩家在抽卡时表示并不想要龙星系列卡片结果被完美“读心”，此后甚至抽出了 3 张源龙星，圈内其他玩家为调侃此事而 P 了张图“源龙星，我们走”，此后因为网络段子而衍生出了有名的“皮皮虾，我们走”。

解析

抽实体卡包的看脸机率与手游抽卡机率相比其实不会高到哪去，当运气不顺等原因导致收获成果不佳时，一句“×××，我们走”也不失为一句不错的调侃。

不过随着网络的发展，这句话本身的含义也和其诞生的起因渐行渐远，现在凡是看到一个代步工具甚至只要是个有名字的都能用“我们走”来接上，例如“宝可梦，我们走”、“2B 小姐姐，我们走”等等，种类之多几乎能够把所有名字都给套进去。

要说眼下最火的代步工具应该还是《怪物猎人 世界》里的骑乘打怪物吧，空中一个自由落体掉到怪物身上很有可能就已经骑上去了，这时候大可向着远处沼泽大手一挥：灭尽龙，我们走！（不过骑在灭尽龙身上还是挺担心胯下那些尖刺的）



▲每次看到这张图时都不由得在想，座下的这虾子是不是已经被煮的通透了才会这么红。

蜜汁笑容

出处

欧美网络俚语：Nu-male Smile，用于形容某些男性在拍照时喜欢大张开口来尬笑的表情。

简释

用来吐槽某些男性（尤其是阿宅和怪咖）在拍照时喜欢摆出大张嘴巴的夸张笑容，后来被用来形容玩家们在终于买到 NS 时露出的夸张表情。

解析

蜜汁笑容存在已久，毕竟不习惯拍照从而选择使用张大嘴的尬笑作为应对的阿宅多不胜数，但是在 2017 年的 10 月 24 日，有人把这种笑容归纳为“蜜汁微笑”（Nu-male Smile），并且发在了以无节操为卖点的论坛 4chan 上，从而引起了讨论。

随后这个表情又被用在了调侃阿宅们看到彼时仍然是一机难求（起码在欧美是这样）的 NS 时露出的狂喜表情，甚至还作出了一堆相关的表情包，不过随着这一现象的流行，蜜汁笑容本身所具有的负面意味反而降低了，变成了一种调侃和玩笑，甚至是恶搞的梗——例如本文配图当中看到 NS 后露出了蜜汁笑容（？）的霸王之卵，其实目的反而是在调侃 NS 是多么地热销。



▶和4chan上文章配套的灵魂画手风格配图……



▲它真的是在笑啦！（噗）



▶蜜汁笑容的教科书式示范！

耀比

出处

Tumblr 用户 iguanamouth 想出的脑洞——如果耀西有个亲爹（肯定是有的吧……），那应该就是长成这样子的耀比（Yobby）！

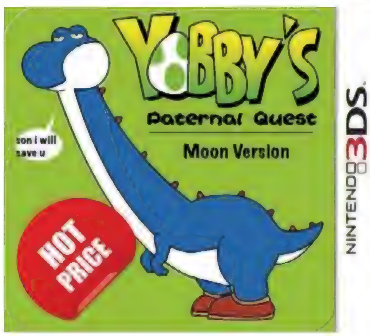
简释

原本只是 Tumblr 用户 iguanamouth 的一时脑洞，没想到很快开始了病毒式的传播以及启发他人脑洞，从而成为了延续到 2017 年的欧美热门网络话题。



▲耀西：我没有这种爹，谢谢！

▶令人恍然大悟的一张同人图，原来耀比就是耀西的阿罗拉形态？



▶这莫非就是今年NS上的《耀西》——不，是《耀比》新作！（大误）

解析

这个词条的流行从一个侧面证明了欧美人民的闲来无事程度之高，因为这个角色从诞生的一开始就显得很诡异，耀比的身体结构就让人觉得难以吐槽，看起来像是耀西和长颈鹿进行合体后的样子，而且如果你们以为这就是耀比的重口味之处，那你们都太甜了！不信看看后来 iguanamouth 画出的耀比的两种打哈欠方式……

随后这个作品的脑袋继续扩散，即有人给耀比进行配音（？？！？），也有人给它做了 GIF 动图，以及各种恶搞同人图甚至是游戏封面，甚至还有人找了个蓝色版的耀西玩具强行声称那就是耀比的玩偶……各位欧美玩家们，你们真的无所事事到了这个地步了吗？

素质三连

出处

某国内电竞主播。

简释

网络上流行的语言攻击常用语组合。





解析

素质三连的出处来源于某国内电竞选手在直播的时候经常粗口连发攻击别人，因此玩家逐渐将这种低素质的行为统称为“素质三连”，其中包含的脏话通常有 CNM、NMB、QNM、NGSB 等等，总之就是常用的脏话组合，没有特定的语句。使得后来观众将这素质三连做成了表情包扩散出去，然后逐渐被网友们各种效仿。比如“萌新三连”、“管理三连”、“dalao 三连”等等。特别顺着今年《FGO》的火热，更有玩家把三连 P 上《FGO》里的攻击图标，进一步加快了这个梗的扩散。

文 马修 美编 01



我们都是游戏狗
游戏世界狗狗大盘点

尽管人类的社会主体从原始的渔猎到耕牧再到现在的工业社会城市化，所接触的动物们的种类越来越少，但还是有些动物仍然留在我们的城市化生活中，而狗就是非常常见的一种日常动物，而且贵为十二生肖之一，下面我们就在这期春节合刊里，和各位聊聊游戏中的狗们。游戏里的狗太多了，身分上说，有做主角的、做同伴的、做敌人的甚至做 BOSS 的，犬种上说则有牧羊犬、杜宾、哈士奇、博美等等，还有神犬、军犬、警犬、宠物犬等各种类别。思来想去，这里干脆采用更清新的方法：按外形和画风来分：真实系的狗、非真实系的狗、机器狗、人形狗，以及那些长得五花八门的狗。



▲《深夜回》登场的小而勇敢的小狗茶子。

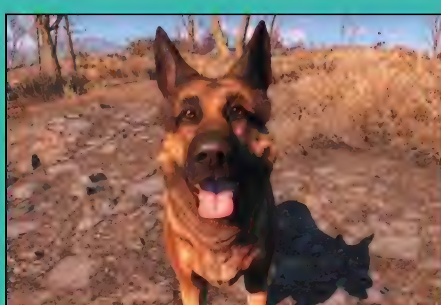
真实系

在五大形态的狗狗中，到底把哪类放到前面其实是伤一番脑筋的。按照笔者以往的习惯，真实系风格的这种最原生态的应该放在最后压轴，但考虑到若将其他各种奇怪形态的狗放前边，很可能大家就看不清特企的主题了，所以这次我们把这些种类最多、也最重头的狗狗们放到第一位。

名字最奇特的狗：狗肉

出处：《辐射》系列

给狗起名字很正常，但是给爱犬起名叫狗肉还真是仅此一家。而且不光是在这两年热门的《辐射4》中，还贯穿整个“《辐射》系列”。话虽如此，但各代的狗肉，犬种乃至身分都有不同，而且这个名字也侧面反应了制作人早期时的某种恶意，比如在 2 代里面，把狗肉干掉还会出现特别的复仇角色。而到了 4 代，狗肉终于不再被杀死，既会跟玩家卖萌，也在获取物品、战斗和侦察时有优秀的表现，让狗肉的人气暴增。4 代狗肉的原型就是 Bethesda 的关卡设计师 Joel Burgess 的爱犬 River，这只帅气强壮的德国牧羊犬还在游戏开发中创建了自己的数字模型。另外，同在 2015 年诞生的游戏《疯狂麦克斯》中，救了主角的命却被没见过狗的主角随便看着狗粮罐头上的文字起名的黑狗 Dinki-Di，其名字和狗肉也有得一拼。

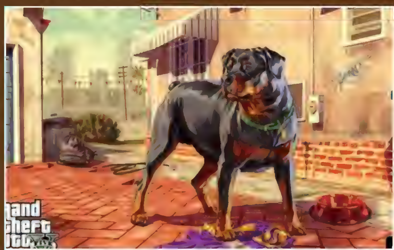


又笨又色又狠：小查

出处：横行霸道 V

在非常接地气的“《横行霸道》系列”中，狗是从第三代开始出现的，不过都只是存在于电台和周围的音效中，并没有真正出现。到《GTA V》才真正可以在游戏中看到狗，而最有名的当然是“三人一狗”里的狗狗小查。小查的犬种是罗威纳，作为一个没受过什么军警犬方面特训的狗，小查有的时候显得挺笨的，但也正是因为如此，小查也更接地气——换句话说更像玩家生活中那些呆萌的大狗，而且游戏中虽然不能操作小查，但也可以同步到小查的视点感受这个喜感而彪悍的世界。当然，因为主人的关系，小查也要参与一些任务的，在跟着富兰克林和拉玛去绑架白痴老大“D”时，不仅不专业到让人着急，还在中途还啪了另一条狗——而且

对方还是公狗。到这里几乎很多人会想放弃那糟糕的任务了，不过任务还要继续，最终，小查追上目标并成功将其扑倒，证明了它身为一条大狗的基本战斗力。当然，小查也是很野性的，带着他去散步与路人发生冲突时，这个家伙甚至可以把路人咬死。



狗的报恩：修伊

出处：狂城丽影

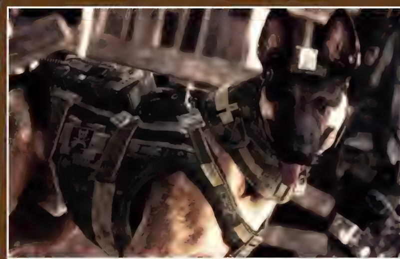
18 岁的女生费安娜，在因为车祸失忆后，稀里糊涂地身陷城堡，然后在杀人狂们的追杀中脱出——这种由玩家操作刚刚发育成熟的少女主角在凶险的环境中冒险的套路在 2000 年前后是相当流行的，而失忆后被困在某地的剧情设定则在后来的密室逃脱类游戏中大被量采用。总的来说，这款 2005 年的游戏谈不上多出彩，但能入选到本篇特企，就是因为里面跟着女主角一起冒险的白色牧羊犬修伊，它被女主救出后，便成为了完全没有任何作战能力的女主的伙伴，成为其脱出城堡的得力助手。修伊陷入这里的原因，是城堡的男管家因为其克隆并不完美所以要捕捉动物提炼抽取名为“Azoth”的物质，而费安娜被追杀也是拥有此种物质。可以说，在那个大多数美少女都单打独斗、很少有狗狗成为伙伴的时代，这款游戏还是颇有特色的。回顾起来我们也可以说：主机游戏不光有一男一狗、三男一狗，还有古堡、女人和狗。



活着从地狱中归来：莱利

出处：COD 幽灵

莱利是《COD 幽灵》中登场的一只军犬，隶属于幽灵小队，穿戴着翻转摄影头、联络耳机等装备。主要职责是侦察以及协助玩家打击敌人。这条军犬非常厉害，不仅可以很专业地潜行到敌人身后将其扑倒撕咬，甚至可以跳起来撕咬低空飞行的直升机驾驶员。虽然身为军犬肯定要比小查凌厉专业得多，但战场的生存环境也是非常恶劣的，在罪恶之城时左腿就中了枪伤——据说在 2013 年刚刚公布莱利时，制作组还为这条原本拿来玩梗的狗的命运走向发生了分歧：有的人认为要感动人就需要莱利牺牲，牺牲才感人嘛；但也有人坚决不同意，莱利这么聪明可爱怎么能死呢？最终，莱利被救下的那一幕依然感动到了玩家，而它也被成功抢救活了下来。



独眼军刀狗：D-Dog

出处：潜龙谍影 V 幻痛

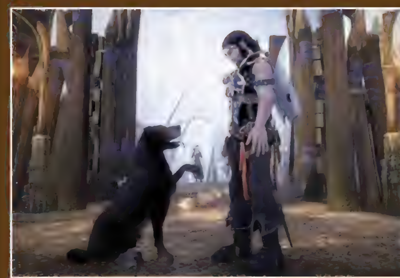
军事潜入题材的“《潜龙谍影》系列”，自然少不了各种巡逻的军犬，其监视范围比普通士兵更大而且行动也更迅速，虽然很麻烦，但也颇受制作人的照顾，比如在什么动物都能拿来祭五脏庙的 3 代，狗也是不能被吃的。而到了 5 代，还有狗可以做同伴。D-Dog 的名字其实和毒蛇老大组建的组织名字“钻石狗”大同小异。这条狗最初出现在钻石狗重要人物山猫的面前时还是一只可怜的小狗，而且坏掉了一只眼睛，山猫虽然不能确定其品种，但也觉得这个小家伙以后会有用处，就把它抱回基地养了起来。而长大后，它果真被山猫训练成为了一只酷酷的独眼军犬，帮助 Snake 进行标记敌人和战俘、诱敌甚至杀敌等支援作战。而且会使用军刀，实力简直让人膜拜。而其品种，虽然在最初时候山猫说这是一只不确定品种的小狗，后来又提到它是西伯利亚狼和哈士奇的混血狗（但似乎也是顺着别人说的），基地里两个士兵还为 D-Dog 是狼还是狗的问题吵了起来。但别管是什么，D-Dog 都的确被山猫训练成了一只超级优秀的军犬了。



寓言的考验：自定义狗

出处：神鬼寓言 2

《神鬼寓言 2》的狗狗是主角的亲密伙伴，而且是自己给取名字，还会根据玩家的阵营还有形象上的不同。最开始是在小时候被欺负时被主角保护而依赖上了主角。之后在一起的日子里，主角可以跟它玩抛球、可以遛狗，惬意得很，冒险中这条狗会始终陪伴主角，帮助主角寻找宝物和宝箱，甚至帮助主人去战斗，而且能通过技能书来成长。和大多数游戏一样，它是纯粹的伙伴，玩家没法操纵它，甚至不能像《COD》的莱利和《GTAV》的小查那样同步视角，但各种交流也足以感受到这个宠物的强大存在感。它伴随主角一路冒险，最后更因为帮助主角挡子弹而送了命，这也是我们这篇特企中除了敌方必须死的那些狗以外，惟一死掉的狗狗。好在游戏结束时可以选择让它复活——但是，同时也有选择复活无辜者和获得百万奖金的选项。钱的话不用说了，第一项还可以发展出娶妻生子，相比复活为掩护自己死去的狗，另外两项也很现实，所以这只陪伴玩家整个冒险的狗，在结局依然以一种寓言的方式，来考验玩家。



最意外出现的狗：耳机柴犬

出处：寂静岭 2

《寂静岭 2》绝对称得上是将系列推向巅峰的作品，让玩家在迷雾重重的气氛中，体验着恐惧、压抑、纠结、忏悔……值得一提的是，在游戏的多结局中，竟然还有一个很搞笑的狗狗结局。当调查购物拿到钥匙，进入监控室，就会看到一只戴着耳机、跟着音乐扭动身体的柴犬，正熟练地操作着仪器，屏幕上的地图标着汤姆的位置。从汤姆沮丧的话中得知：一切原来都是这只狗搞出来的。接着小狗还舔了沮丧跪地的主角的脸。之后还有和整个游戏气氛完全不符的小狗结尾曲。尽管结局基本明牌，但小狗当幕后黑手这个说法还是很晦涩，因此有关这个结局还是衍生出不少猜测，比如从狗的耳机位置推测暗示主角仍在压抑的噩梦中等——当然，都只是猜测罢了。



引爆蓝海市场的萌物：任天狗

出处：《任天狗》系列、任天堂超级明星大乱斗

真实系狗狗的最后一位，就留给非常著名的任天狗了。《任天狗》不是首款养宠物的游戏，甚至在其诞生前，养小狗的游戏就已经有很多了。但《任天狗》的厉害之处在于藉由 NDS 的触摸功能首次实现了玩家与宠物

的直接互动，那种你直接用触控笔去摸狗狗、而狗狗会有完全真实反应的体验，可以说将 NDS 的异质操作魅力彻底体现出来，更大大吸引了非游戏玩家群体的眼球。使得诞生后平淡了数月的 NDS 顺利启动了第一次爆发。而任天狗也进入任天堂 IP 名人堂——加入到“《任天堂全明星大乱斗》系列”中去，虽然目前还没成为可用角色，但其巨大的干扰作用，已经非常刷存在感了。



非真实系

这里的“非真实”指的是相对于前边那些设定足以乱真的风格而言，即带有各种艺术加工风格的狗狗，有的飘逸、有的可爱，但也依然是我们熟悉的、一眼就能认出的狗狗。

穿越火线的救护犬：沃尔特

出处：勇敢的心 世界大战

沃尔特出自于一战背景的动作冒险游戏《勇敢的心 世界大战》，风格非常特别。1911 年出生在德国科隆附近的一个农场，犬种为杜宾。沃尔特虽然从其穿戴上就能看出是救护犬，但在游戏中也担当了解谜和分散敌军注意的任务，而且可以控制沃尔特去完成。大概是拥有救护者和狗狗的双重身分，也使得它成为这款画风清新但全程被战争死亡阴影笼罩的游戏中，惟一的不会被杀死的角色。此外，它还有一个叫凯茜的姐姐，是游戏中虽未露面但赫赫有名的一只军犬。



叼烟杆的狗：拉皮特

出处：宵星传说

相比一身高科技专业装备的莱利，以及独眼龙造型的 D-Dog，来自《宵星传说》的拉皮特给人更深的印象是冷静老成，毕竟这种叼烟杆的狗狗形象实在想不出第二个。事实上，尽管拉皮特某些时候给人感觉它的确很大叔，但并不等于它是一条有烟瘾的大叔狗，而是因为这个烟杆是其前主人的遗物。拉皮特的体型不算大。但毕竟也是成年，虽然不喜欢被冷落，但也不喜欢被当成小狗去逗。战斗风格上则以速度和敏捷见长，而且还能回复和偷盗。作为骑士团长训练出来的狗，拉皮特不仅是一只合格的军犬，还是当前所在的少男少女组成的队伍中，最稳重的一个。



忍犬好妈妈：巴比

出处：《侍魂》系列

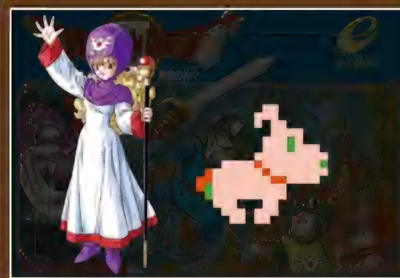
名字有点像洋娃娃的这条大狗是美国青年加尔福特的宠物，犬种是哈士奇，也是游戏世界中为数不多的母狗。在美国时就被加尔福特从小养大，还跟随加尔福特一起修炼忍术，学到了一套和主人配合的忍术打法，除了普通战狗的冲刺和撕咬，还会如同忍者那样从空中突袭。到了《侍魂零》，巴比更成为了隐藏角色，用起来也别有一种感觉，成为系列中惟一以动物身分参战的角色。另外它还有三个宝宝：巴巴、比比和比巴，虽然这名字起的有些敷衍，但也能一下听出这三只小狗是谁的孩子……



身分最高贵：娜娜公主

出处：勇者斗恶龙 2

没有猜错的话，娜娜公主曾一度是游戏世界登场的地位最高的狗狗。不过她并不是什么狗国犬国的公主，而是穆恩布鲁克王国的公主，是人类，因为受到诅咒才变成了狗。后来在主角的帮助下，用太阳神之镜帮助她恢复了人形，她便也以魔法师的身分加入了讨伐魔王哈贡的队伍中。由于是早期作品登场的角色，娜娜公主也有很多系列中的第一，比如系列第一个女性同伴角色、系列第一个家园被毁的角色，以及……第一个被变成动物的公主。



太阳的化身：天照、小照

出处：《大神》系列

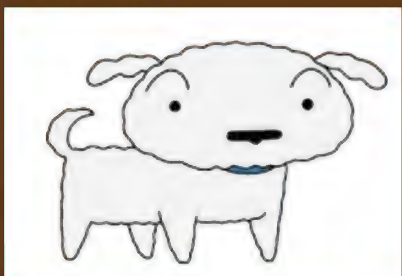
画风飘逸的“《大神》系列”的这对母子主角——天照和小照，其实是狼，而且有种说法是该游戏的灵感来源就是大神（Okami）与狼（Ogami）读音相似。不过玩过游戏的话就会发现，游戏里的大神实在没什么狼的习性，更多的都感觉是条白色的大狗，大概也是考虑玩家对角色设定的接受吧。天照大神与人和动物们接触，满足人们的愿望，庇佑动物健康成长，并与妖怪战斗，维持这个世界的生机与和平。相比美丽的大神天照，《大神传 小小太阳》中登场的小照，这个萌萌的小家伙就更像是可爱的小狗。天照大神是为了取回美丽的大自然而与人们接触并满足他们的愿望。小照则是在中津国各地奔走，向大地赐予光明。



有爱的小呆狗：小白

出处：《蜡笔小新》系列

《蜡笔小新》可以说承载了一代人的记忆，其内容类型不仅有漫画和动画，在主机平台也推出了诸多游戏，内容往往是带有解谜要素的横版动作过关游戏，而看起来呆呆的小白虽然不像小新和他的人类小伙伴们那样可以直接操作，但也在很多作品中担当起了获取道具的重要角色——当然也仅限于此，战斗什么的就完全不用指望，而且小白也基本上没在战斗上表现出其机敏和灵活。虽然很大可能是游戏世界中最弱的狗，但却擅长买菜、收拾衣服、打扫卫生，而且懂感情，就这些来说作为普通人家养的宠物小狗，小白也似乎是很了不起的。另外，小白虽然也是一条有些好色的公狗，但却拥有恋爱的心，这点与路边看到同类不分雄雌就冲上去的小查形成了强烈对比。



地狱看门狗在人间：虎狼丸

出处：女神异闻录 3

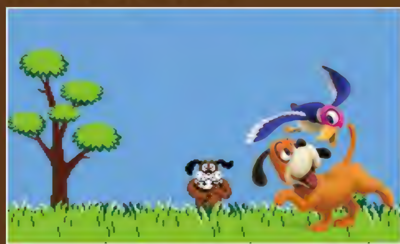
虎狼丸是一条白色的柴犬，按照官方说法，其犬种还是投票出来的，最终选择又大又萌的柴犬。而作为神社狗，它的穿戴看起来也颇有此种风格，而且还有一对小天使一般的翅膀，给它增加了不少萌点。它的原主人是神社的主持，在主人死后仍然坚持用生命去捍卫神社。在感受到暗影的威胁、接受了 SEES 的帮助后，也住进了宿舍。在以后的相处中，大家都会感受到它的聪明、忠诚和实力。因为世界观的设定，像叼着短刀作战这种真实系军犬很难得的作战方式，对于它来说只是普通攻击，这之外它还能使用火系魔法和暗属性魔法。而其 Persona 形态，还是著名的地狱看门犬刻耳柏洛斯。



会精神攻击的猎狗：猎鸭犬

出处：打鸭子、任天堂全明星大乱斗 3DS/Wii U

在远古的光枪游戏《打鸭子》中，那条负责捡鸭子的狗是作为主角的你的伙伴，虽然看起来勤勤恳恳，但一旦失手让鸭子飞了，这只狗“咯咯咯咯咯”的嘲笑便成了非常强有力的精神攻击，甚至长留在老玩家们的心中。2014 年，那条以精神攻击“嘲笑”而闻名的狗，和鸭子组队参战，战斗中狗和鸭子合作默契，以至于让人不得不怀疑——这两个家伙是不是原本就是一伙的？让人略感可惜的是，重新出山后，当年名震江湖的经典笑声并没有跟着同时出现。

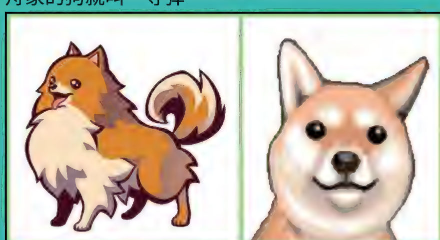


▲原来猎鸭犬和鸭子是老搭档了……

萌萌神探：导弹狗

出处：《逆转裁判》系列、逆转检察官、幽灵诡计

导弹狗，是名字叫“导弹”的狗，也许是一只，也许是一群，但共同特点是都出现在烧脑的游戏中。导弹狗最早以警犬的身分出现在《逆转裁判》中，不过和大众印象中那些威风矫健自带杀气的警犬不同，导弹狗看起来萌萌的（这里的警犬其实都很可爱），甚至会跟主人糸锯圭介一起出现在审判的旁听席上。有趣的是，在《幽灵诡计》中，也有一只名为导弹的萌萌的狗，在游戏中担当非常重要的角色，其重要性远非《逆转》中的同名狗狗可比——没错，就是同名，因为《逆转》里的导弹是警犬，而《幽灵诡计》中的导弹是纯作为宠物的博美。而二者除了同名这个特点以外，还有个共同之处，就是它们的游戏都出自 Capcom 的巧舟之手、而巧舟家的狗就叫“导弹”……



▲《幽灵诡计》和《逆转裁判》的导弹狗。

废土生化战狗：波奇

出处：《重装机兵》系列

生化战狗这个群体在“《重装机兵》系列”登场非常早，甚至在初代遭遇的系列第一个 BOSS 就是生化战狗，之后这些战狗们更多地以杂兵的方式成群出现。不过自二代起，我方原本的三人组队制，也正式变成了三人一狗并且延续至今，而那“一狗”，便是以波奇为代表的可收服的生化狗们。虽然波奇外表和普通的狗差不多，但是却可以装备并运用各种战狗的装备武器，这些武器包括了枪、炮以及作为护具的小狗坦克等。而波奇和它的小伙伴们有一个特点，就是不听玩家的直接指挥，发挥得好会跟主角配合得非常默契，有效地杀敌作战；但也有时会直接偷懒撒尿，挺让人哭笑不得的。虽然看着不如开战车的人类威风，但作为战力补充，波奇和小伙伴们的存在感也是极高的。在《钢之季节》因为设定问题，甚至可以把波奇喂养成毁天灭地的逆天同伴。



来自牧场的狗

出处：“《牧场物语》系列”、欢迎来到绵羊村

这一系列的狗其实都很普通，没有前面那些勇猛机智甚至感人的表现，但也都在游戏中大刷存在感。其中“《牧场物语》系列”的狗从二代开始，便以宠物的身分加入，以后便全勤于历作的《牧场物语》。这些狗会成长，主要作用除了卖萌，还可以帮忙放牛放羊，此外还有参加飞盘比赛。另外在《矿石镇》中，还有野狗出现，只不过是来来骚扰的……而相比“《牧场物语》系列”的表现，魔性的赶羊游戏《欢迎来到绵羊村》中，狗狗的身分就是专职放羊了，但是羊们并不都是老老实实听话的，其中不乏淘气甚至狡猾之辈，也让我们的狗狗和玩家都伤透了脑筋。



“口袋”里的狗狗

出处：《精灵宝可梦》系列

“《精灵宝可梦》系列”有一个非官方译名叫“宠物小精灵”，足见宠物在游戏中的比重地位。而作为现实热门宠物的狗狗们，不仅在系列中有出现，而且出现的种类众多，多到可以单独拿出来另做特企，而且和完全走可爱路线的宝可梦不同，《宝可梦》中的狗狗们，无论是圆脑袋小短腿的小狗，还是威风凛凛的大狗，其风格都更接近于写实。

“《宝可梦》系列”很早就有“家门狗”来形容初期草地中遍地的哺乳动物外形的宝可梦，但事实上，初代的狗——卡蒂狗，是中后期才出现而且几率也不是很高，但进化后却是帅气与实力兼具。二世代加入了火 + 恶属性的戴鲁比、黑鲁加，以及拿尾巴画画的图图犬。三世代的土狼犬则成为引发剧情的关键（也是“家门狗”叫法的由来）。五世代增加了小约克、哈约克、长毛狗。六世代的第三主神兽基格尔德在七世代增加的 10% 形态便是猎狗的模样。而萌萌的岩狗狗的特殊版还作为系列最新作《究极之日 / 究极之月》的早期特典配送。



机器狗

这第三大类，我们来说一说那些机器狗。这一类界定的麻烦在于：很多四足机器人都习惯于被称为机器狗，但其实可能原型是别的动物。而这里放的，则都是官方已经明确原型是狗的机器人们。所以数量也就不像前边两大类那么庞大了。

犬形支援机器：拉修

出处：《洛克人》系列

本篇特企的机器狗二号，是最早出现在《洛克人 3》中的机器狗拉修，莱特博士在开发道具 1、2、3 号时灵感突现，便进一步深入，研发出了多功能的犬型支援机器拉修，在游戏中，以弹簧、飞行和潜艇三种形态正式取代移动工具。3 代以后，除了取消机器狗的 8 代以及人狗合体的 6 代，机器狗们都有登场，可以说在系列的大多数作品中有力地支援了洛克人。



最弱的铁皮兽：机器狗

出处：松鼠大作战

机器狗这个角色老玩家相信都非常熟悉了，这种看起来又凶恶又愚蠢的机器狗，走起来会发出咔哒咔哒声，巨大的嘴巴看起来像垃圾车，行动起来也不快，最大的特征就是其全身的铁皮——虽然看起来是个高防御低速度的肉盾型杂兵，但作为游戏里第一个出现的敌方角色，必然是不可能强的，一个木箱、一个苹果，就可以把它砸飞。这些机器狗最早出现在《松鼠大作战》的迪士尼动画原型《松鼠历险记》中，是反派诺顿博士开发出来用来绑架城市中猫咪的机器手下，依然是杂兵级的小角色。



庞蒸猎犬

出处：《德军总部》系列

相比前面两只机器狗，庞蒸猎犬的风格更倾向于真实系——其实在真实风格的游戏中，有相当多似是而非的机器狗。比如《潜龙谍影崛起 复仇》里的刃狼就是机器狼而非机器狗；但庞蒸猎犬却是不折不够的机器狗，或者说是机器猎犬，由纳粹德国研发，1946 年首批部署在东线战场。1960 年，这种机器猎犬又推出了演变形态，在钛钢中装有超高效率的谋杀机器，并配有足以穿透最后防弹衣的金属大颚，而这种新的机器狗需要更多的火力才能将其干掉。虽然很可怕，但主角也通过重新编程而获得了口中加装喷火器的机器狗，并在其逃跑时，充分地发挥了其强大——给人的感觉是，骑上庞蒸猎犬后根本不是逃跑，而是到处去放无双。



人形狗

这一类狗，是那种一眼就能看出来是狗但是——习惯于双足站立的狗，有的是纯粹喜欢站着，有的干脆有着类似人类的身体，这些人形狗也各有表现呢，来看看吧。

元祖级音游狗：帕拉帕 & 乔钦

出处：《动感小子》系列、索尼全明星大乱斗

1996 年诞生在 PS 平台的节奏游戏系列《动感小子》，是公认的音乐游戏鼻祖，作为主角的帕拉帕自然也称得上是元祖级的音游狗了。虽然在音游（狗）界有如此地位，但它依然是正在追求爱的单身狗，其恋爱对象是一株叫 Sunny Funny 的向日葵——当然也和帕拉帕一样是拟人的，不然这游戏的音乐主题很大可能会被这狗与向日葵的恋爱故事给抢眼球……同样的还有洋葱大师、小鸡厨师等等奇怪的生物。帕拉帕也有同类，但是那条叫做乔钦的狗体格魁梧、颜值高而且有钱，绝对称得上是最强劲敌，是平凡的帕拉帕求爱之旅的一大麻烦，为此帕拉帕去学过功夫、驾驶、烹饪……最终被邀请去 Club Fun，用说唱表达了他的爱。剧情虽然老套，但重在简单好玩。系列的初代曾于 2006 年在 PSP 上复刻，2017 年又在 PS4 上推出重制

版，帕拉帕也一次次演绎他的爱与音乐的故事。2012年，帕拉帕还以索尼游戏明星的身分，登陆《索尼全明星大乱斗》，而且是平衡性很好的一名角色。



动物之森的狗狗们

出处：《动物之森》系列

《动物之森》是个让玩家与拟人动物共同生活的模拟育成系列，而作为人类最近的动物之一的狗，自然也有出现。这其中，又萌又贴心的小秘书西施惠拥有相当高的人气。浓眉大眼的KK Slider则每天都抱着吉他出现在咖啡店，作为驻唱歌手，他接受玩家们的点播，颇有文艺范儿。另外，傲娇、会穿着你给买的衣服的波西亚等狗狗邻居，相信也都给各位动物之森的住民们留下了深刻的印象。



经典卡通巨星：史努比

出处：《史努比》系列

游戏行业蓬勃发展以来，有不少电影动画领域的知名IP跨界进驻，登上过《时代周刊》封面、命名月球舱、留名好莱坞星光大道的经典小狗史努比也不例外，这只黑白花色的米格鲁犬在动画和电影界都曾人气绝顶。而在电视游戏这边，史努比这位昔日的老牌卡通明星相比更多后起的动漫角色，以及游戏领域雨后春笋般诞生的原生游戏角色，虽然显得有些较缺乏抢眼球的表现，以史努比为主角的游戏也大都是二三线作品，但也有《史努比 王牌飞行员》这样的高分作品。而且作为拥有如此多荣誉和无数粉丝的人气卡通狗狗，这里我们也完全有必要为其留一个位置。



从观众到名角：高飞

出处：《米老师》系列、《王国之心》系列

高飞也是大众熟悉的经典动画明星，是个又善良又呆的拟人大狗。在最初，高飞是作为米老鼠的卡通片的观众出现的，因为魔性的笑声而格外突出，因此备受关注，后来还有了它自己的动画《高飞家族》，并且作为米老鼠的邻居而被全世界更多的孩子们认识，与米老鼠、唐老鸭，一起成为了迪士尼卡通的象征。而在游戏领域，大多数时候高飞都是跟着米老鼠等迪士尼超人气一线明星去出演且配角居多，但在“《王国之心》系列”，合作出演的高飞一举成为王国的骑士。此外，在SFC上也有自己做主角的游戏《迪士尼的高飞家族》。而且同样是狗，高飞无论是比起米老鼠家的宠物狗布鲁托，还是《王国之心》里的101只斑点狗，人形的高飞都是非常特别的。



奇奇怪怪狗

最后，我们来放一些官方认定是狗，但看起来又怪模样的狗。当然，只是看起来和日常我们印象中的狗有较大差异而已，以下狗狗我们以不像程度排名，看着越不像狗的，排名越靠后。

行险恶之地如履平地：波奇

出处：《耀西》系列

这只也叫波奇的狗狗，虽然并不像“《重装机兵》系列”的同名狗狗们看着那么纯粹，但也能一眼就能看出来是狗——哪怕其他特征再不像，那圆溜溜的眼睛和吐出的舌头，也会第一时间给我们一个狗的印象。而在游戏中，波奇扮演着背负耀西走过险恶地形的坐骑的角色。说起来形似恐龙的生物耀西，其本身就是坐骑，马力欧骑上耀西后立刻便实力大增。但即便强悍如耀西，也不是什么地形都能通过的。于是在耀西当主角的《超级马力欧世界2 耀西岛》中，又加入了一种地位和耀西类似但更强悍的宠物坐骑——波奇，一种看起来更像蛋的狗。虽然萌萌的，但却是一个能在尖刺地形和岩浆地形上如履平地的厉害生物。而在最新的《波奇与耀西的毛线世界》中，毛线化的耀西和小狗波奇，也再度出战毛线世界。



凶残而疯狂：丧尸犬、地狱犬

出处：《生化危机》系列

其实论起对狗狗原型的还原度，这两种和波奇差不多，都是看着跟生活中的狗有不小差异但又能一眼看出来。波奇是太像蛋，而丧尸犬和地狱犬则是看着太吓人，而且是那种恶魔般的狰狞。其中地狱犬是人为培养出来的生物兵器，而丧尸犬则是主动感染——食用了被T病毒污染的食物，这是原作很隐晦的一种介绍，因为被污染的食物想想都知道是来自于丧尸……和人类丧尸不同，丧尸犬和地狱犬都保留着发达的运动神经，行动非常敏捷的同时，又有着和丧尸一样的强烈攻击性。于是敏捷、凶悍、难缠成为了这个群体的标签。初代两只丧失犬破窗而入，便是“《生化危机》系列”的恶狗们最经典的一幕出场。



深夜徘徊的幽灵：单眼狗

出处：深夜回

狗并不是夜行动物，所以夜间时外出、尤其在城市，遇到野狗的概率并不大。但在《深夜回》却会遇到深夜中徘徊在大街上的狗，确切地说是狗的鬼魂。如果接近的话，它会吠叫警告，被警告后还不离开，除了被它那一只眼睛的惊恐造型给吓到，也会遭到它的攻击。而且作为狗，即使是亡魂，其速度也依然非常快，想要快跑甩掉是很难跑掉的。不过它们容易被忽然扔出的东西吸引注意力（果然还是狗狗的习性），10日元的硬币、石头、纸飞机等等都可以把它引开。不过因为不管扔什么都会被这种好奇的狗给叼走，所以如果扔出贵重物品，那可真就是有去无回了。



神级BOSS：地狱三头犬

出处：《灵魂献祭》、《战神》、《最终幻想》、《恶魔城》、《鬼泣》等系列和作品

古希腊神话中的地狱三头犬刻耳柏洛斯，在很多游戏中都有登场，前边说的《女神异闻录3》登场的虎狼丸的Persona形态便是之一。此外，在《鬼泣3》、《战神3》、《灵魂献祭》、《恶魔城被剥夺的刻印》等作品中，也都有这个凶狠的大狗出现，而且形状也有大大小小的差异（《灵魂献祭》的还是站立的怪物）。和其他身材较小的狗狗们不同，地狱三头犬大多数体型巨大，而且其狰狞程度也跟前边的丧尸犬不相上下。除了这些杀气十足的三头恶犬，游戏世界也有不少类似的双头恶犬。这些狰狞的恶狗大都以BOSS身分出现，而不同的游戏中，其三个（或两个）脑袋的特征也经常被做文章，凌厉的攻势则是它们的共性。想挑战这些恶魔般的巨型大狗，玩家往往也都需要好好熟悉游戏操作并掌握其规律，才能有更大的胜算。



最不像狗的狗：汪汪

出处：《马力欧》系列、《塞尔达》系列、猎天使魔女2

最后说的是本篇特企中名字最像狗、而外形又最不像狗的狗——汪汪。汪汪看起来更像是一个长着大嘴巴和利牙的黑色铁球，然而它还真的是狗——宫本茂在设计该怪物时，就是想到小时候被突然扑上来的狗吓一跳、又发现狗被皮带拴着的经历。于是设计成了一个被链子固定在某个东西上的铁球，而且还有多种形态。而为了担心玩家们认不出这个东西是狗，还给它用叫声命名，于是这个外表凶悍的家伙就有了超可爱的名字“汪汪”。在《马力欧》不同的子系列中，这些看起来凶恶的家伙有着不同的身分，比如在“《超级马力欧》系列”是凶悍的敌人；在“《马力欧聚会》系列”是作为帮助角色出现；“《马力欧赛车》系列”则作为路障和道具出现……甚至在“《塞尔达传说》系列”、《任天堂全明星大乱斗3DS/Wii U》和《猎天使魔女2》，这个魔性的狗狗也都以NPC或道具、武器等身分登场，足见任天堂对这个家伙的偏爱。



总结

至此，这篇为即将到来的狗年所策划、以游戏中的狗狗们为主题的特别企划就结束了。也许这里有你记忆深处的某款经典游戏里的某只狗，也许有你没玩完多久或正在玩的游戏中的某只狗，如若你想看到的那只狗狗并没有出现，那么也请见谅。无论它们可爱还是威猛、敌人还是伙伴、还原现实中还是艺术加工，它们都在游戏中给我们带来了更多的帮助和快乐。最后，也预祝大家春节愉快，狗年万事皆旺。



欢欢喜喜贺新年

日本游戏厂商新年贺图集锦

文 秋沙雨　美编 01

距离我们的“新年”还有一些时间，也许部分读者拿到本期杂志的时候已经和亲戚朋友拜过年了，不过这个时候对于日本来说早已是新年过后的忙碌时节。日本的新年已经过去了一个月，厂商们的新年贺图也都没有什么遗漏了，所以就让我们来回顾一下各大厂商在今年有什么样的贺图吧。

SIE

代表作：《战神》系列、《神秘海域》系列、《最后生还者》系列、《乐可乐可》系列、《战鼓啪打碰》系列、《最后的守护者》、《巨像之咆哮》等。





◀▲来自SIE日本官推的新年贺图。

微软日本

代表作：《光环》系列、《战争机器》系列、《极限竞速》系列等。





任天堂

代表作：《超级马力欧》系列、《精灵宝可梦》系列、《塞尔达传说》系列、《油彩军团》系列、《星之卡比》系列、《异度神剑》系列、《火焰之纹章》系列等。



▲来自任天堂官方网站的新年贺图。



◀《精灵宝可梦》系列制作组的新年贺图。



▲《星之卡比》系列制作组的新年贺图。

白金游戏

代表作：《尼尔 自动人形》、《猎天使魔女》系列等。



日本一

代表作：《魔界战记》系列、《夜回》系列等。



SEGA

代表作：《如龙》系列、《索尼克》系列、《初音未来》系列等。





Atlus

代表作：《女神异闻录》系列、《真·女神转生》系列、《凯瑟琳》等。





BNEI

代表作：《铁拳》系列、《传说》系列、《太鼓之达人》系列、《皇牌空战》系列、《灵魂能力》系列、《噬神者》系列等。



▶《太鼓之达人》系列的新年贺图。



◀来自《噬神者》系列综合监督兼《噬血代码》监督吉村广的新年贺图，极具特色的Q版形象是其代表画风。





◀来自《噬血代码》和《噬神者3》人设画师小林くるみ的新年贺图。

Koei Tecmo

代表作：《真·三国无双》系列、《战国无双》系列、《信长之野望》系列、《三国志》系列、《工作室》系列、"新罗曼史"品牌等。



Square Enix

代表作：《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列、《王国之心》系列等。



Capcom

代表作：《街头霸王》系列、《生化危机》系列、《怪物猎人》系列、《鬼泣》系列、《洛克人》系列等。



Aquaplus

代表作：《传颂之物》系列、《迷宫旅人》系列、《白色相簿》系列等。



Spike Chunsoft

代表作：《枪弹辩驳》系列、《极限脱出》系列、《不可思议的迷宫》系列等。



Idea Factory& Compile Heart

Idea Factory 代表作：《薄樱鬼》系列、《绯色的碎片》系列、《失忆症》系列等。

Compile Heart 代表作：《新次元游戏 海王星》系列等。



Broccoli

代表作：《歌之王子殿下》系列等。



Bethesda

代表作：《辐射》系列、《上古卷轴》系列、《德军总部》系列、《掠食》等。



Acquire

代表作：《侍道》系列、《天诛》系列、《秋叶原》系列等。



Arc System Works

代表作：《苍翼默示录》系列、《罪恶装备》系列等。



D3 Publisher

《地球防卫军》系列、《梦幻俱乐部》系列等。



Falcom

代表作：《英雄传说》系列、《轨迹》系列、《伊苏》系列等。



Ubisoft

代表作：《刺客信条》系列、《看门狗》系列、《疯兔》系列等。



角川Games

代表作：《神明战争 跨越时空》、《英雄传说 轨迹 进化版》系列等。



CyberConnect2

代表作：《.hack//》系列、《火影忍者 终极忍者风暴》系列等。



From Software

代表作：《恶魔之魂》、《黑暗之魂》系列、《血源诅咒》等。



Kojima Productions

代表作：《死亡搁浅》（未发售）。



Level-5

代表作：《雷顿教授》系列、《闪电十一人》系列、《妖怪手表》系列、《二之国》系列等。



WB Games

代表作：《乐高》系列、《中土》系列、《不义联盟》系列等。



Marvelous

代表作：《闪乱神乐》系列、《牧场物语》系列等。



文 湖南 Dawn 编 稀饭 美编 Juxi

爆竹声中一岁除，红红火火恍恍惚惚又一年。月历翻过一页，年味余韵犹存，我们从最盛大的中国节日中脱离出来时，恋恋不舍，但当我们身处其中时，又感叹这过年过得实在寡淡，还遇上了以下这些纷扰。

但其实大家有没有想过，在过年遇到的那些事，我们在游戏中都遇过。

不信？下面就让我们来数一数！



特别企划 SPECIAL FEATURE

2018新春Top 10 玩家们春节必经的十件事

No.10 折腾不已的迁徙

我们最大的情感依靠，就是甜蜜的家。对中国人而言，家不仅指温馨的二人家庭，更指的是家族与血缘。家庭和家族是一切价值的源头，回家总是能得到最好的精神慰藉，还有格外的优待，社会学家说，这是乡土中国“社会生活的理性安排，也在于无法说清的宗教关怀”。游子归乡，初入家门，总会先有血浓于水、万古长青的感动——然后在家待久了就会被各种嫌弃。（笑）

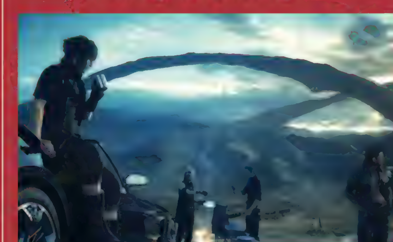
强烈而宏大的回家愿望，聚集成一场人类最大规模的迁徙。我国正处于并将长期处于交通运力不足的阶段，因此春运的精要不仅在于如游戏《群星》中体现出的迟滞流动，不仅在于如《全境封锁》所体现出的排队精神，还在于这一过程中的折腾。

从此地到彼方，看似只是位移，途中却难免周折辗转，一路囧途才是春运的苦中作乐，这在游戏中也是屡见不鲜。埋头奔赴任务点，那不叫旅行，那叫交差；借助质量中继器、空间轨道加速这样的作弊手段赶路，那不叫旅行，那叫投放，就如《辐射 4》，快速旅行乃至搭乘飞鸟载具，都会毁掉这种翻山越岭的体验，只有在生存模式中，负重前行，一路奇遇，才还原了旅行的真味。



▲玩个网络游戏也要在里面实打实地排队？

风景看得再腻味，地标记得再熟稔，它们都已化为成长记忆的提取密码，就如《最终幻想 15》，公路永远那么整洁得乏善可陈，永远是那么几只亚纳克横穿马路，你仍愿意迎着晨曦、星光、雨露，让五颜六色的雷格里亚载着五颜六色的伙伴们，沿途留下五颜六色的回忆。多开一天车，王国就多一天的安全，更何况，只有将跑腿视为一次轻快的短途旅行，才是这些琐碎日常的消解方式，毕竟“快速旅行”载入真慢啊。



▲人道行道难，我道此心安处是吾乡。

人生有那么多的心之向往，也许人生就是一程通往归途的远航，那么，“在路上”就是意义本身，就如《欧洲模拟卡车 2》，“男人的孤独和浪漫”就是与一头吭哧喘气的钢铁巨兽，在夕阳下拖出长长的阴影，谁在乎早点交货下班？那么慢点，再慢点吧，绿皮火车慢，大篷马车慢，飞行坐骑慢，轻木帆船慢，反正有些事又不急着一下子做完。

No.9 吊人胃口的奖赏

有些时候，人们的快乐并不完全在于自己有多好，而在于比别人好多少，同理，有些痛苦的根源不在于自己有多不幸，而是比别人更不幸。例如年终奖，如果人人都只拿到五袋苹果，大家就知道这是和行业或区域发展不景气有关，或许就咬咬牙忍忍气共度时艰了，但情况差不多的同行能拿到六袋苹果，那，那叫个什么事儿呢！

因而有人认为，幸福是比较级的，往下比，是获得感，往上比，是剥夺感，这种无谓的比较多了，人就变得卑微或膨胀。喜欢站队的游戏玩家可能会深有体会，快感的一大来源就是对手落不着好，譬如某平台“独占”哪怕“限时独占”，都是充满优越感的大棒。

如果不与别人比较，也会与自己比较：这微薄的年终奖，对得住之前的呕心沥血吗？对得住之前的信誓旦旦吗？留给我们体会人生的时间不会太多，激励失效的次数多了，我们就都会像个中年人那样计较得失：这样做值得吗？

收益权衡在游戏中的一大体现就是刷装备。如《梦幻之星 OL》中“封印的野太刀”，虽是固定怪物掉落，但概率是低到令人发指的百万分之三，大部分玩家刷到游戏关服都没有成为这把武器的有缘人。但它至少性能卓绝啊！相比起来《刺客信条 大革命》的谜团任务，让玩家破解 60 多道难题，最后的奖赏却仅仅是一件没有任何加成的服装，不知会有多少爱美之人能从中获得莫大的满足。

还有一个或能比拟年终奖的案例，就是游戏众筹，因为这些酝酿中的产品或服务，品质也同样吊人胃口。筹款四百万美元，可能拿到的是浓郁复古味的《永恒之柱》，也有可能是开历史倒车的《神威九号》，而永远在开发的《星际公民》已经成了一门飞船投资生意。

有项目创始人甚至直言：众筹不以盈利为目的，“是将支持者变为粉丝，再通过口碑效应吸引更多外围人群”。只是在游戏领域，那些不仰赖众筹的独立游戏，才更加重视和爱惜口碑。众筹就像是头儿的开工允诺，“好好干，过年发笔大的”，而你永远不知道最后会是棒棒哒，还是呵呵哒。



▲奎爷：今年一个能打的独占都没有！



▲《神威九号》的口碑滑铁卢实在是让人无法吐槽，连曾经的《洛克人》制作人挽袖子上阵都没法做好一个“精神续作”，这系列的精神真的还存在着么？

No.8 没完没了的询问

在怀古的朋友看来，即时通讯没有存在延迟的书信来得真切，体味一下，久倚栏杆，苦盼雁字回时，终于顷接大示，见字如晤，倍感温馨。仿佛一切情感都需要时间的酝酿，酝酿感情，酝酿谈资，在书信时代，“久不通函”，不会因此被清理好友，而是愈发“至以为念”，终于得见，才有诉不尽的衷肠相思，更有剪烛夜谈的兴致。

而今，坐在团圆饭桌前，我们都要迎接亲戚长辈们一股脑儿的询问，这也都是大半年的酝酿。只是学业、收入、感情这些长盛不衰的问题，让外地学习工作的年轻人每年回家都提心吊胆，连 CNN 都观察到了这种现象，在一篇文章中提到，“中国家庭的长辈会认为，他们有‘确信无疑’的‘审判’晚辈的权力。他们会把关注点集中在家中年轻一代身上，还会格外关注‘谁还是单身’。”尽管是出于真诚，询问也会变味成“审判”、“逼问”。

其实大多数情况下，是因为发问者的意图被晚辈们过度理解了：提到情感，就怕牵出同乡相亲，问到工作，就怕引来单位介绍。反过来想，除了家长里短之外，理念见闻存在代沟的几代人，也只能通过这些个世俗问题，来了解血亲们安身立命的现状，这就是关心的出发点。玩家不妨设身处地想象，我们在游戏中，何尝不是处于咄咄逼人的质问者位置？而且问得再多也只是为自己好：这是哪儿、你/我是谁、你能给我什么任务和什么报酬，这是与 NPC 互动的经典思维，以至于现代 RPG 的对话分支设计，已经直白地将有实际意义的词组标红、标蓝、声调提高、括号注明，再没有古早游戏中以对话推动一切、空格按多了就摸不着北的叙事了。

在游戏中，玩家得到了选择性倾听的最大自由，转身成为打破砂锅问到底的逼问者，可怜的 NPC 则必须知无不言，言无不尽。扮演欲强的玩家倾向于玩那些为 NPC 备足了对话的游戏，这样一来主角能从中压榨出足够多的资讯，哪怕每个问题有四个方面五个分支也不怕，毕竟他们总可以跳过不感兴趣的话题，略过那些散落于各地的法典传说或电子文档，而不是像移动端游戏《生命线》（Lifeline）里那样，让玩家面对一个不懂惜字如金的话唠。

玩家主导一切的愿望迫使编剧们绞尽脑汁，套入每一个路人的身分写出满纸的絮絮叨叨，然后沮丧地发现，95% 的人玩过游戏一周后就不记得游戏中的对话了。



▲每年回家见亲戚都等于玩一回《黑色洛城》，只不过这回你是扮演被询问的 NPC。



▲有的游戏对话框看似选项不多，但其实能够延伸出的对话选项并不少，《杀出重围 人类革命》就是其中之一。

No.7 无休无止的爆炸

为了摆脱无边无际的孤独和累，人们努力制造着声响和热闹，在岁末年节达到顶峰。在这规模远超平日的庆典中，在打破日常噪音的更大动静中，人们体会着躁动的乐趣，并彼此感知和连接起来。

燃放爆竹，据传本是禳鬼驱兽、辟邪祛灾的楚俗，儒家礼法中可不倡导这条，但现在已是必备的节日背景音效，可见大多数人的骨子里就不太喜欢文静。响起来，看过来，氛围搞上来，在高达 120 分贝的爆竹声中，“禁炮”和“反禁炮”的争议又过了一年。



▲以为剧情互动类游戏里就不会有爆炸场面？《超凡 双生》给我们上了充满烟火味的一课。

针对这一硕果仅存的春节特色，“禁炮”党反对烟火爆炸带来的雾霾、噪音和潜藏的火灾危险，尤其是不顾他人的噪音扰民这一条，让许多人体会颇深，特别是小孩当街燃放的小炮仗，毫无防备的一声惊雷实在令人恼怒。再遥想美国还有一种名为 M-80 的炮仗，响亮程度可以模拟枪声，这简直是唯恐天下不乱。

不过对玩家而言，爆炸应该是家常便饭，只要涉及战争、科幻、动作、犯罪等主题的，都应该准备足够当量的火药，来制造爆炸、爆炸和更多的爆炸场面。除了武器效果，爆炸的起因还可能是强行开门（《神秘海域》）、超能释放（《超凡 双生》）、两车轻微剐蹭（《疯狂麦克斯》）、违规堆放易爆品（一切枪战类游戏）等等。

无休止的爆炸被称为“迈克尔 · 贝式爆炸”，特色在于万事万物无不可炸，汽车可炸、楼房可炸、宇宙飞船也可炸，火里可炸、水里可炸、没空气也可炸。就好比电影中爆炸物的价值直接和票价挂钩似的，大家卯足劲地抓紧一切时间爆炸，然后头戴无敌光环的主角们，用优雅的慢动作从爆炸中逃生。

另一个自带人名的炸法是玩家们耳熟能详的“板野马戏”，强调的不是爆炸瞬间的壮丽，而是爆炸前的眼花缭乱的弹幕轨迹，今年即将发售的《皇牌空战 7 未知的天空》和前年上市的《COD 无尽战争》就是最好的爆炸范例，而《超级机器人大战 V》则会让你领略宇宙尺度的炫酷爆炸。



▲高空中的狗斗，总是会以爆炸作为结束。

有心理分析指出，鞭炮爱好者的愉悦来自于掌控破坏力量的兴奋感，还有在等待爆炸时心悬一线的压力感，在《BF1》中利用遥控炸弹摧毁不可一世的重型坦克时，玩家就可以充分感受到这种体验的独特之处，并且这种良性应激反应对身心健康都略有益处。只是当屏幕外爆竹声不绝、屏幕里爆炸连天时，久而久之，你会不会有一丝疲劳？总之，无论你喜欢或厌烦，爆炸就在那里，不卑不亢。

No.6 不依不饶的较劲

有人话多，有人沉默，有人在位子之间穿梭。有人晚来，有人早走，有人保持一贯的热络——春节同学会上大多会有这么一幕。虽然友谊超越一切，但现状就是如此，彼此过得差不多、活在同一坐标系的圈子才是最稳固的圈子，尤其是当各自的历险刚刚展开时。

“不谈工作，只聊生活；不谈现实，只聊回忆；不讲金子，只聊理想”，享受这种同学会吧，趁它还保持着足够的纯真美好以及参与人数。只是回忆时库存有限的，行业又有所不同，我们刷完了回忆聊什么呢？

经年以后，同学会很可能会变成通报会，谁飞得高了、走得远了、跌得惨了、走得歪了，都是谈资或自嘲。还有少数同学会的热衷参与者，是为了展示过得皮毛光亮、水土鲜美，却连买单都不情愿。同学会中难免不弥漫着暗暗比较的气息，这又不像我们在游戏中那样，能在明面上较劲互怼。

游戏中的争斗也称不上完全公平，但一局游戏下来，差距就直接摆在面前。为什么《战舰世界》中这哥们可以 11 杀，可以全方位无死角的屠榜，而你的米诺陶斯巡洋舰只能拉几个垫背的？为什么《荣耀战魂》中你的野武士对手能灵动地格挡、招架、闪躲你的每次笨重挥击，而你连与对手的身位都难以保持？为什么《战地 1》中你总是被八百里外的一记玄学狙击命中头部，而你连 23 米内路过的敌兵都没法一梭子放倒？

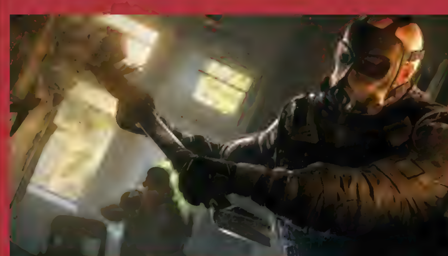
你不仅与人较劲，也在与自己较劲：为什么要换弹匣，为什么要放空大，为什么自己这么技不如人？那么多“为什么”引发的不服和不甘，促成了屡败屡战，虽然未必会跌跌撞撞地成长，不过至少韧性可嘉，愿生活中我们也能保持这样的可贵品质，毕竟有时生活才是真正的屠场。

猜忌和攻讦是合理的受挫反应，但冷静地想想，努力和运气不就是各行各业的制胜要素么？就如在《彩虹六号 围攻行动》里，以一敌五的背后，或许是这位神勇“大锤”不知打通了多少堵墙和天花板的背图苦功。高手的用功往往不在我们的视野内，因此同学会上的传说，并不全然是那小子命好。

感谢暗暗较劲的同学会，这面镜子映出了你的内心，那里有一个很大的焦虑需要平复。如果不想被焦虑吞噬，你总要解决一个问题：人生这局游戏要怎么打？你浪费光阴了吗？因为“时间总是公平的，把时间花在哪里是能看出来的”。



▲对《荣耀战魂》中的老手玩家来说，刚入坑的新手和一般杂鱼 NPC 也差不了多少。



▲对于熟悉地图结构的玩家来说，《彩虹六号 围攻行动》里 Sledge 手上的锤子不是正面突破的工具，而是开路偷袭的利器。

No.5 暗恋许久的对象

花季雨季是很多人的恋情起点，因为那时的我们既有情窦初开的涌动，又有能为之付诸实际的条件，更有能认真对待这段感情的一把年纪，这是青春独有的冲动，早了晚了都不行，仅仅一句亲爱的那不是爱情。朦胧的时节里，心房里的住客终于出现了，那个让你神思外驰的影子。终于错过了，木讷性格、学业为重、名花有主，一切只在三个字：不得已。等到若干年后，春节的同学会上，终于再见了，也只能以讲笑的方式，说出当年没有说出口的心事。这种克制隐忍的情愫，令人心碎而着迷。

矫情的人说，孤独不就是我们的命数么？“我们都是人世的空降兵，落地就被孤独包围”，完全靠自己求生是人生常态，在挣扎中，人群里的温暖就是镜花水月，虚妄到太真实、太亲切、太温暖，催生了自作多情的暗恋，或者陷入游戏的一段虚拟恋爱中去。有玩家“萌上了绘里亲之后感觉都不需要妹子了（《Lovelive！》）”，有玩家会一篇一篇长评从头翻到尾，看完之后还会吃醋——“为什么你们比我还了解我老婆”，恋上了卫宫士郎的玩家（《Fate》系列）为此十分痛苦，因为对“爱人”的困境是如此无助，“他的一生都与我无关，甚至没有办法用游戏里的行为帮助他”。



▲谁要三次元的老婆！

不必嘲笑这些荒谬的关系，青春期固然会有中二，但中二也可能遮掩着因孤立疏离而产生的慌乱自卑，而在荒蛮中的一丝善意，或者再寻常不过的求助，就都会被误会为爱和依赖。这份没有回应的爱意，姑且都可视为暗恋吧？但暗恋之爱同样是一种短期激励，让我们去完善自我，去满足心爱之人，哪怕买个角色抱枕，都会有在所不辞的豪情，这大概就是“吸引的回报理论（Reward Theory of Attraction）”。因此，暗恋者沉迷的是一段假爱情，动的却都是真心，至于暗恋对象是真是假、是二是三，都不重要了。



不过，恋爱模拟游戏又太功利，仿佛感情是必然到来似的，就如《心跳回忆 4》，再不济也会有保底的恋人。至于《像素恋爱》、《幸福公寓的管理人》、《纯爱奶奶学院》之流，又太猎奇。只有在目睹角色种种经历，提炼出可爱之处，才接近喜欢的“刺激 - 价值 - 角色”这一心理动机，而喜欢上终将与己无关之人，无论是眼见暗恋对象成为小孩家长，还是眼见《如龙 0》中真岛与牧村实相忘于江湖，都是一种无法企及或无法代劳的遗憾之美吧。

No.4 熟能生巧地变胖

中国人的节日其实都是在为吃找一个理由，“每逢佳节胖三斤，仔细一瞧三公斤”，这种有统计学依据的现象已成了新时代的民谚。我们多的是月收入十几万卡路里的人，在以聚餐约饭为活动高潮的春节里，平均每人每天将摄入三倍于平日的热量，加上运动局限于上半身，一身脂肪就成了家乡馈赠的特产。

这个世界对胖子的恶意，无非是警惕自己的口粮吧。胖子们艰难地安慰自己，人类早就没有了原始社会中的采集者角色，只要社会分工的那项技能好使，何必在乎转身困难、上楼娇喘。

君不见，英乙球队温布尔顿的球员阿金芬瓦，高达 1 米 8，重达 220 斤，BMI 都到 34.7 了，但这并不妨碍他在 2015 年足总杯第三轮对阵利物浦中流畅地使出马赛回旋，以及敏锐机警地铲射破门。



■朋友，你有听说过Steam吗？

再看看某部著名美国屎尿屁动画的第十季第 8 集里，一个圆润的胖宅优雅地滚着键盘，就轻巧地虐了《魔兽世界》里的四个小学生。更不要忘记，是哪个身家 55 亿美元的胖子，用游戏让男人们一次次于 Steam 上剁手。

玩家们也有足够的案例来帮助那些膀大腰圆的角色挽回声誉：他们从《真·侍魂》的恶徒“地震”身上，挖出了 19 岁失恋的伤心往事，从《勇者斗恶龙Ⅳ》的特鲁尼克大叔身上看到了胖子更能抵御饥饿与寒冷的隐藏性能，从《街霸Ⅴ》的伯迪身上领悟了什么叫藏巧于拙、大巧不工。最受人景仰的当然是《守望先锋》中的美妈，美貌已不再是评价一个女人的全部，知识与独立才是新的性感，越来越多的女性正在展现出她们出色的才华和技能，玩家“@ 三火”就为此愤愤不平：“我们笑纳航天大国、极地科考大国等美誉，为何却不能心平气和地接受游戏里的小美”？那么身材，重要吗？

这样看来，恐怕丰满的游戏玩家最不担心的就是过年，因为他们早已走在变胖的先行队伍中来了。数据显示，成年男性游戏玩家的体重略超平均体重，这当然归因于体能运动的减少，其次就是吃饭不专心，休闲玩家们在进食后也缺乏满足感和饱腹感，会继续保持 2.5 个小时左右的零食搜寻者的状态，所以充足的电力、网速和零食，是攻关者们的必须储备。

当然，如果真的压坏了太多的椅子，从经济角度考虑，我们是该行动起来，遏制久坐带来的福利。也不用购置 HTC Vive 及游戏，来施行成本高昂的塑身计划，只要注意饮食就掐断了一大热量来源，丢掉魔爪能量饮料，换成沙冰，丢掉薯片，换成番薯、胡萝卜和美国蔓越莓。更重要的是，别再学贾玲那样擅长于“蒸羊羔、蒸熊掌、蒸鹿尾儿……”的贯口，要学习小岳岳的良好习惯：“鱼香肉丝、宫保鸡丁、一盆米饭我够了”。



■土豪玩家可以考虑的健身计划。

No.3 捉摸不透的送礼

小时候，幸福是一件简单的事情，长大后，简单是一件幸福的事情，一个小小的礼物曾经能让我们开怀大笑，现在为这一个小小的礼物却一筹莫展。新春佳节，亲朋好友间久未见面，互赠薄礼，一年收成到手，也要孝敬孝敬长辈，这不像那些走关系、搞暧昧的送礼充满着做买卖的铜臭，但这同样是一门投其所好的学问，在游戏中，这样的考验玩家经历得还少吗？就如《侠客风云传》中，欲与兽王庄大妹子纪纹交好，当然得送神臂弓、银虎皮这些猎户最爱，送给忘忧谷的书生，则以《兰亭序》摹本、湖笔徽墨澄心堂纸等风雅之物为佳。

不过这只是送礼入门，用户需求并不总是挂在门上，欲有推心置腹之绊，须有知根知底之功，武当派何等清规戒律之地，却按捺不住少年春心，一本《加藤秘笈》就能与老实忠厚的古实结为莫逆之交，若是塞给同派的方云华就会遭到鄙夷，云华上仙可从来不耽于女色。因人而异，直击心扉，这就是送礼的真本事。

千人千面，知面知心，你收什么样的礼，决定了你是什么样的人，因此社交的乐趣大半在于情报的收集阶段。观察周围的生活可以发现，华语世界的人际交往很少把焦点放在言辞上，一定要找一个载体，事情或是物件，人们相信这些东西能够稳妥地承载自己的情感表达。知名仁波切 @ 和菜头尖锐地指出，一次饭局、一件礼物，甚至是一张手写的卡片，都胜过话语本身，因为这个载体给予彼此一个舒适而安全的距离，“饭局可以去或不去，卡片可以懂或者不懂，短信可以回或者不回，但是话说出口就收不回来了”，那种可能的尴尬如同梦魇缠绕在心底。

礼尚往来的文化其实很明晰地反映在东方的游戏中，与仰慕之人交往，对情谊的推动直接物化为形形色色的送礼，《索菲的工作室》可以送礼，《牧场物语》可以送礼，《女神异闻录 5》可以送礼，《初音未来 歌姬计划 X》当然可以送礼，《生或死 极限沙滩排球 3》必须可以送礼，这后面不知有多么无邪或奸邪的意有所图，要不然这位主儿，您送礼送泳衣，莫非是要督促姑娘家减肥不是？

这些游戏描摹出残酷的现状，东方的人脉好像都是送出来的，就如《三国志 X III》中刘皇叔要不跑去北平买酒送给二弟、三弟，都不会有桃园之誓，导致奔走在神州大地的豪杰们都养成了逛街扫货送人的习惯。这不是儒家重礼文化的延续，因为当代国人管送礼叫“送人情”，还缺乏细心包装的仪式感。反观欧美国家，缺少礼多人不怪的氛围，他们的热心付出像是出自一种义务，或许是历史上的地广人稀，让群己边界模糊的欧洲人产生了互助的义务心理，至于现在的保持距离，则是权利意识树立的产物。

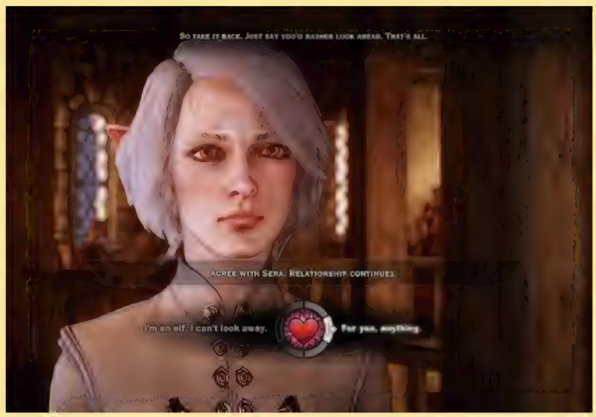


▲送礼是为了让自己有赏心悦目的机会，《生或死 极限沙滩排球3》里点出了送礼给妹子的核心意义。

既是如此，拉近距离就不靠礼品攻势，而是靠着一言一行产生的人格魅力，以及三观相合的认同感，在《龙之世纪 宗教审判》中，能让薇薇安大姐产生好感的，是带着她去找回法环文献（而不是找到送至府上），在《辐射 4》里，欲与任性自私、火气旺盛的爱尔兰角斗士凯特擦出火花，你也得是一名喝酒嗑药、唯利是图、酷爱讽刺和裸奔的好男孩才行。



▲嗯，这门功法听起来有点高深啊！



▲欧美游戏交友靠话术，亚洲游戏交友靠礼数.

No.2 小心出没熊孩子

最难以下咽的一道年味恐怕就是熊孩子，你永远不知道他们会做出怎样的伟业，而他们的家长又会如何滴水不漏地袒护。如果这位小祖宗是亲戚朋友带来的惊喜，你更咽不下气，说不出口，你承担了顽皮天性带来的严重后果，你明知症结在于熊家长的言传身教和骄纵圆场，但你就是没有幸运地遇见《红楼梦》里的贾母——贾母她老人家说，这刁钻古怪、没个正经礼数的熊孩子“就是大人溺爱的”。“生的得人意”、“见人会行礼数”的调皮娃儿，背地里才纵他一点子，“若一味他只管没里没外，不与大人争光，凭他生的怎样，也是该打死的。”

一位儿童教育专家提出，孩子原本纯洁、良善，是“被不断地错误评价、不断地过度管制”才造就了“熊孩子”，例如同样是孩子把电视遥控器扔鱼缸，她认为这是孩子在探索、在尝试，在努力建立自己和世界的联结，分辨自己和外界的关系，她愿意买十个遥控器让孩子去学会遥控器和泡鱼缸没有关联。但是如果当孩子往商场的进口钢琴键上浇水，不知道这位妈妈准备了多少笔 19.8 万元的折旧费。

但是纯洁是个中性词，意味着啥也不会，而“良善”是社会化之后、理解了规则和秩序的结果。正因为抱着纯洁无邪的预判，在《最终幻想VII 核心危机》的玩家才会被尤菲骗钱和偷魔石，还会在北



▲在《FF7 CC》的设定原画中尤菲就是一脸熊孩子相。

方空洞任务中被这小妮子私吞财物。

熊孩子带来的困扰，首先就是不加管制、没有束缚的探索欲，不顾场合、不顾结果地展现好奇心。宝可梦训练师们虽然都有个放手一切的家长，但他们总有其他同龄对手作为制衡，没有谁该让着谁，而在《刺客信条III》中的无处不在的小孩三人组，不仅其逗留的位置总会打断主角跑酷的节奏，他们大呼小叫的嘲讽，更显得翻墙办事的刺客大人们滑稽愚蠢。

其次是熊孩子的挑战欲。我们小时候都有自认为天下第一的"全能感"，只是成长教育中被慢慢消磨打击，人也变得谦虚谨慎起来。那些的确没受过多少挫折的，就成了惟我独尊的一代"蝇王"，一切不符心愿、挑战本尊地位的东西，他们都敢于并且乐于挑战，就像《潜龙谍影V 幻痛》中的"白曼巴"伊莱，对Venom Snake的拳打脚踢刀劈火燎胡搅蛮缠真是一刻都不得消停。

最不敢想象的是熊孩子的恶作剧和报复性。恶作剧也是恶，更何况是破坏性的恶作剧，在《我的世界》中，熟练掌握打火石、TNT、岩浆、水、漏斗矿车等武器的熊孩子，拥有在几分钟内毁掉你家房子的能力，你应该笑不出来吧。另一方面，儿童的攻击性随年龄增长逐渐减少，但敌意性攻击随年龄增长却越来越多，因为到了一定的年龄阶段，人就学会了推断他人意图。一旦确信别人是要伤害或者已经伤害了他们时，便予以报复，而且因为没有规范意识而容易失去控制。例如在《龙背上的骑兵2》中，当父母的万千宠爱集中在同胞胎弟弟身上时，小女孩Manah才绝望地甘愿成为Watcher的傀儡，充当消灭人类的刽子手。



▲儿童的早期心理特征是以自我为中心，按自己的意愿行事，但又渴望情感和照料，熊孩子都是在世界中心呼唤爱，不过到了伊芙琳这个程度就有点过了……

探索欲、挑战欲和报复性，熊孩子的坏品行我们都曾遇到过，在此以游戏为例，也是将孩子们野蛮生长的后果艺术化地放大，毕竟谁会等到孩子变成了《GTA V》中爱搞事情的崔佛·菲利普，才祈求受害者像玩家一样欣赏这个莽汉的率性，并对其童年不幸表示其情可原呢？不过，与现实相同，这些恶劣行为也都是源于幼年创伤、人格残缺，更在于父母的失位失职。本质上，这些熊孩子们还是在吁求他们所缺乏的关爱，例如关注、同情和陪伴，就如《生化危机7》里，弄出了那么多菌兽和"家人"，伊芙琳终究也只是想要一个家嘛。

不过话说回来，制造了伊芙琳的NEXBAS计划妄图让生物兵器以小女孩的形象混入人群，这步棋恐怕要失策了——玩家太熟悉这种形态的熊孩子了，从《极度恐惧》中的Alma到《寂静岭》中的阿蕾莎，这种长发缄默小女孩一定会被格外留心的，今年要是各位读者打开家门后看到这么一位访客，可就要小心了哦！（笑）

No.1 没有年味的年味

我们最终迎来的，可能是一个没有年味的年。越来越多的家庭热闹像是只在一刹那，仿佛瞬间又变得冷清。物质的丰裕让我们不再期待年节时候的进补，而过年才被默许的放纵和松弛，我们也能在平时就轻易获取，看视频、看直播、刷微博、抢红包，这些"有趣"是如此唾手可得，又如此容易被集体创建。

所以，是不是快节奏的生活使年变短、内容变少了呢？是不是好不容易能自由支配的清闲，又与忙里忙外的春节重叠了呢？过年越来越像是一种"流于表面的仪式"，失去了全家人为过年做准备的乐趣，可能也因为你懒吧。

那我们所憧憬的又是什么呢？我们也说不清楚，代际隔离让这种季候性的欢乐记忆变得更加模糊。现在，乡村的腊月还在，但踩高跷、扭秧歌的人不在了，要么年味和他们一起背井离乡，要么在一些年轻人看来，这种万众狂欢老气无比，就像是非物质遗产文化展示而已。如此下来，过年的记忆就不过是以上那些状况，温馨也好，烦心也好，年复一年，凝成了百感交集的新年味，玩家躲进游戏中抵御，又在游戏中遭遇。

处在传统与先锋中间的一代人，成为了精神上的老人和孩子，守在村口，像等待一场雪，守望着遗落很久的年俗归来。然而现实是，一台完全有别于春晚的网络晚会、一场抛开过年礼俗的旅行、一局爱打多久打多久的游戏，更接近随心所欲的过年本意。那么别再纠结于现实与想象的落差了吧，让我们在履行家庭职责之余，别忘记以玩家的名义，拥抱新的年俗。


■或许狩猎就是今年的新年味？



▲这或许就是玩家们庆祝新年的方式？

多边共享

被扔进泳池的，其实是青春
——《就这样，我们把金鱼放入了泳池》

电影



北山杉 提供

说实话，本片并不属于通常意义上的电影范畴，它没有完整的情节和连贯的剧情，甚至连时长也只有 28 分钟，它带有鲜明的实验性质，但却并不会让观众摸不着头脑。相反，如果你曾经历过青春期的迷茫，那么你肯定会在本片中找到某种程度的共鸣以及认同。

本片所描述的，是典型的日式青春：荒唐、躁动、无聊、虚无主义，看似和积极向上的青春期完全背道而驰，但仍然会在某些时候让你感到脊背发凉。监督的拍摄手法为这部短片搭建了一个漂亮的舞台，或许青春的本质就是虚无与混沌，在荷尔蒙带来的旺盛精力以及不成型世界观的共同作用下，刚刚脱去稚气的少女们第一次意识到现实与理想的巨大反差，很容易便会陷入迷茫和疯狂。与其老老实实地坐在教室里学习，不如干点不一样的事情，这也就是片名的来源。不过正如将金鱼放进游泳池并不能改变原本要被处理掉的金鱼的命运，处于樊笼里的少女们，也只能在小小的 KTV 包房里呐喊几声“我正在活着！”了。



没有圣杯战争的理想乡
——《卫宫家今天的饭》

漫画



三日月 提供

作为 TYPE-MOON 旗下“月世界”的一部分，“《FATE》系列”的衍生作品可谓是层出不穷。除了各种换个时间、人物、地点然后拉上各种英灵来一场圣杯战争的各种小说、漫画、动画以及游戏以外，TYPE-MOON 还推出了很多以“《FATE》系列”世界观为基础的恶搞类型作品，比较典型的例子有偏恶搞的“《幻想嘉年华》系列”动画（这个可不仅仅包括《FATE》）和以伊莉雅为主角的“魔法少女题材”作品《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》。其中，《卫宫家今天的饭》在最大程度保留《Fate/stay night》世界观和角色的同时，没有像《幻想嘉年华》那么恶搞，而是以卫宫士郎为中心，向各位读者描述了一个没有圣杯战争，《Fate/stay night》中所有角色和平共处地生活在冬木市的日常生活。





漫画为 TAa 在免费线上杂志《YOUNG ACE UP》以一月一话的频率连载中。基本每一话都是卫宫士郎在与其他原作里的角色做菜或者吃饭，其中已经登场的角色除了 Saber、远坂姐妹、藤村大河、伊莉雅这种在原作里和卫宫“关系匪浅”的女性角色外，Lancer、Caster、Rider 的这种在原作里“花式领便当”的角色也同样在漫画里登场。对于曾经被各种“平行世界”虐过的原作玩家来说，这个所有角色都得到了 Happy Ending 的世界本身就已经非常治愈。作为漫画的主题，漫画非常详细地描绘了做菜过程的各种细节，和其他知名美食类漫画相比，由于多为家常菜的缘故，其操作性很强，可谓是寓教于乐。《卫宫家今天的饭》在今年 1 月被改编成动画，由 ufotable 制作，并被国内视频网站购买了版权，而第二话则要等到二月才播出。另外，漫画的第一本单行本中文版已经由台湾角川出版（译名为《卫宫家今天的餐桌风景》），各位“月厨”们可以买一本回来看看。

隔世追凶，述说手铸背后的残忍与眼泪——韩剧《signal》介绍

电视



三味线 提供

《signal》是韩国电视台 tvN 在 2016 年放映的一部金土剧（周五六播出的电视剧），该剧一经播出便以精良的制作、曲折离奇的剧情获得了大批观众的好评，并且迅速斩获韩国当年艺术大赏的多个电视部门奖项。小编作为一名萌豚新番爱好者，其实平时极少接触韩剧，不过这部质量上乘的作品确实刷新了本人一贯以来对韩剧的刻板印象，下面就为大家简单介绍一下吧。

影片主人公朴海英是一位对警察行业怀有强烈不满的刑警，同时也是一名心理侧写师，擅长观察细节推断他人的行为与习惯。在机缘巧合下，他得到了一台老式对讲机，每到晚上某个时间点，机器便会响起，连接到过去活跃在警界、目前仍生死未卜的刑警李材韩（十数年前）。借助这台能够跨越时空的对讲机，两人互相交换情报，对一个个长期未结的重大案件展开调查。剧中的案件大多取自韩国至今都仍未破解的完美犯罪实例，作品通过主角一行人的视角，揭露了这些骇人事件背后的血与泪，无论是凶手的残忍，还是受害者刻骨铭心的痛苦，都被演员们精湛的演技刻画得入木三分，相信看过的观众都会记忆犹新。这些事件最终都以真相大白的形式划上了句号，虽然现实中无法追寻到真凶，但起码在影视作品里，能温柔地还给民众们一个少点心塞的结局。除了破案过程的精彩推理外，更改历史的蝴蝶效应也是该剧的一大看点——给过去的刑警提前“剧透”事件的后续，让他采取与历史不一样的行动，最终改变未来。不过改变的未来可不都是好事，由于主角思考得不够全面，使得不该死的人死亡，未来变成一团糟的状况可谓时常发生，这也从侧面表现了案件的复杂程度以及凶手的狡猾，毕竟，主角团都开挂了居然还差点束手无策，想当个正义的伙伴还真是异常艰难啊！



在家也能畅玩到的街机——《歌姬计划 未来之音 DX》街机手台

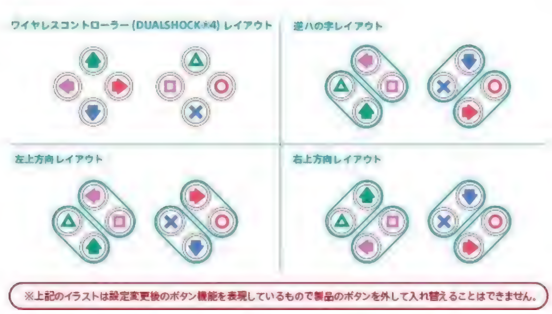
周边



六等星 提供

去年发售的《歌姬计划 未来之音 DX》可以说是每一名初音粉丝和音游爱好者必备的作品，虽然售价较高，但 238 首热门歌曲以及完美移植街机的高画质还是相当超值。可惜街机的按键排列对于手柄来说实在不够友好，按键冲突严重的影响了游玩成绩以及游玩时的心情。

随着实体版的发售，日本著名外设厂 HORI 便同步推出了适配本作的手台。按键按照街机进行重新排列，将“△、□、×、○”键从左至右横向摆放，方向键则按照原按键左右对应，摆放在相邻的斜角处，按键映射可以随时进行更改，共有四种方案可以选择。对于没有接触过街机的大部分玩家而言，可能会有些不太习惯，不过游戏中的 3 键同押会发现对应的按键都是左边 3 键或右边 3 键，更为方便。除此外 PC 端也可以使用该手台，比较大众的下落式按键音游同样能得到不错的体验。



整体做工方面与以往推出的几款手台相比没有太大的改善，按键大小也无法与街机的相比较，手台长度约为 2 个 DS 手柄，按键直径约为 2.5 厘米，但反馈与声音还是相当到位。目前售价约为 20000 日元，库存较少，有意购买的玩家还是要抓紧机会。



游深度 CULTURES OF GAMER
多边共享

独立之光



和之前的 Ludum Dare 相比，本届比赛出现了一些新面孔，那就是 VR 游戏。虽然总共才只有 12 款游戏，而且因为本身质量不高或者是拥有 VR 设备的玩家太少，能排上名次的只有其中两款，但我们依然可以期待一下今年 4 月的 Ludum Dare 41 上会不会有更多有趣的 VR 独立游戏出现。毕竟对于游戏行业来说，VR 的潜力还是有目共睹的。

文 三日月 美编 NINA

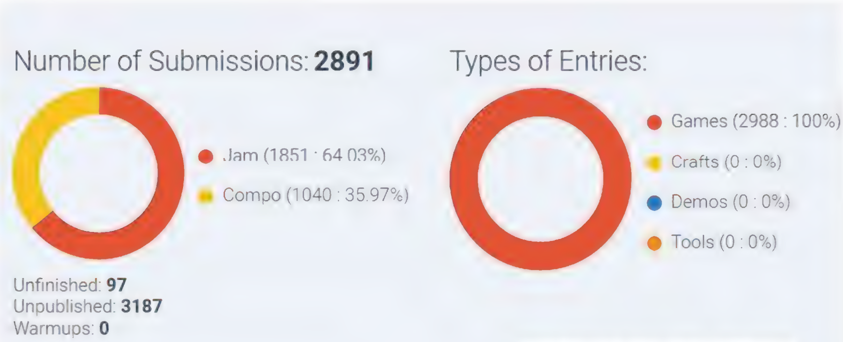
越多越糟 “Ludum Dare 40” 部分游戏介绍

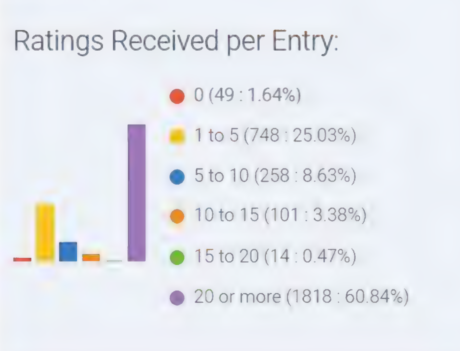
剃毛和推箱子的胜利

本届比赛共有 2891 款游戏参加，其中 72 小时组别的游戏占据了总数的 64%，多达 1851 款，而 48 小时组别则少一些，只有 1040 款游戏参赛。另外还有 97 款游戏没有在时限内做完，另外有 3187 款游戏最后做完却没有发布。

本次比赛主题为“越多越糟”（The more you have, the worse it is），很多参赛队伍的游戏都是和药物以及酒精有关，其中后者更多一些，毕竟即便在欧美，前者还是一个比较敏感的话题，不太适合用来当游戏主题。当然，也有很多参赛队伍另辟蹊径，利用其他”愈多越糟”的东西来作为游戏创作的切入点。因此总的来说，本届比赛的参赛游戏还是比上一届“能量耗尽”（Running out of Power）要有趣得多。出乎意料的一点是，明明“敌人数量”才应该是从“越多越糟”中第一个联想到的游戏要素，然而除了少数游戏（其中做得比较好的应该是 VR 游戏《Rattletrap VR》，玩家需要在一群水蛭机器人的围攻下保护自己的船只）外，基本没有游戏用到这个点子，大概是因为参赛者都觉得这个点子太过简单粗暴，创意不够吧。

事实证明也的确如此，最后的冠军也和“敌人”没什么关系。72 小时组别的冠军为“剃毛武士”《Samurai Shaver》以及“推箱子游戏”《Permanence》。这两个游戏也将会在下文介绍，下面就让我们来看看本次比赛又有哪些脑洞大开并且给笔者留下深刻印象的参赛游戏吧。





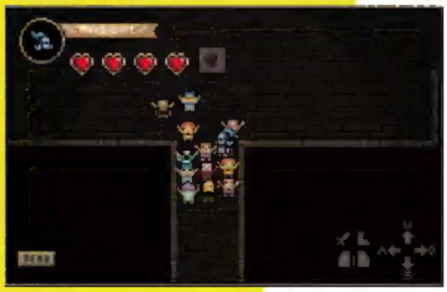
▲ “Ludum Dare 40”参赛作品一览。

名气越大，能力越大——Famous Knight

作者：Lucas Ferrantelli、K_Fou、Traak
组别：72小时

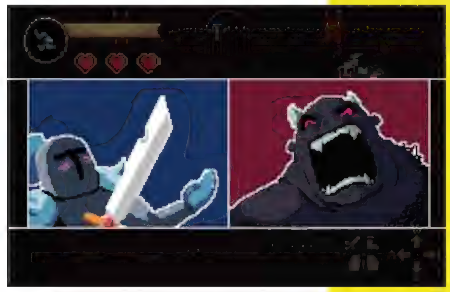
在操作上，本作和“《塞尔达传说》系列”有点类似。当然，鉴于制作时间的巨大差异，本作自然是个缩水版：更加简单的战斗系统、数量少且攻击方式单一的BOSS战以及结构简单的迷宫。玩家扮演的骑士为了获得更大名气而去挑战迷宫，而在迷宫中玩家会拯救到很多人，这些人会成为玩家的粉丝并站在玩家身后呐喊助威。

比较特别的一点是，玩家的成长需要名气。说白了，名气就是玩家的经验值。恶搞的是，游戏虽然像模像样地有一个技能树系统，玩家每提升一级都要从两个技能中选择一个来学习。但实际上，这个技能树上至少有一半的技能都是没用的。这些技能有“将角色变成金发”、“拍照的人变多”、“粉丝全变成鸡”以及意义不明的“无限”。粉丝在战斗中还会对玩家造成妨碍。拍照的闪光灯会让玩家看不清屏幕，过多的粉丝会挡住玩家攻击的路线，时不时出现的要签名的粉丝还会强制停止玩家的行动……名气越大，能力越大，所要面对的困难也越大。顺便一提，本作的最终BOSS是一只鸡，其强度远远超过前两个BOSS，果然在欧美玩家眼中，鸡才是游戏里最强的角色吗。





▲增加HP最大值重要，还是染个金发重要，这是个问题。



警察办事，群众闪开——SUPER COP HERO

作者：Finlal
组别：72小时

不说游戏类型，从创意的角度来看，本作和《Famous Knight》非常类似。粉丝依然是游戏里玩家行动的最大障碍：自拍的闪光灯、迎面走来的记者、人群会挡住你的子弹（然而挡不住敌人的子弹）、被困在人群中时甚至会动弹不得。作为一款横版射击游戏，本作的节奏非常快。由于玩家不需要顾及平民死活，而在本作中能打死平民的只有玩家的子弹，因此大战过后玩家杀掉的平民往往比敌人还要多，这样一想这位“超级警察”还挺失职的。

每届Ludum Dare上都会出现一批完成度很高的游戏，本作也是一样。利用翻滚和场景的障碍物躲避敌人子弹的同时向敌人还击的过程非常爽快，游戏的换弹参考了《战争机器》，适当的按键时机可以提高换弹的速度。翻滚过程中虽然可以攻击，但不可以换弹。鉴于玩家的弹夹也不算大，瞎射一通只会让自己陷入被动。游戏没有回血的设定，在默认难度下只有三血，因此难度非常硬核（实际上笔者自己也没打通过……）

▼作者后来还增加了“马克思·佩恩”模式，翻滚途中自动发动子弹时间。发动后除了子弹，甚至连BGM也会一起变慢。



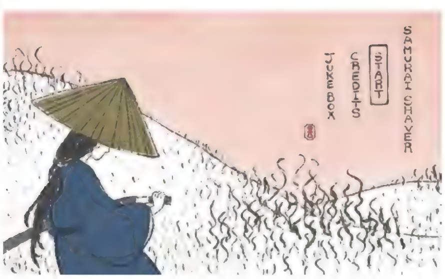


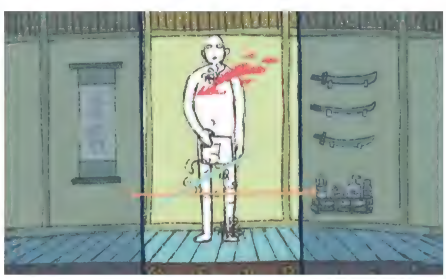


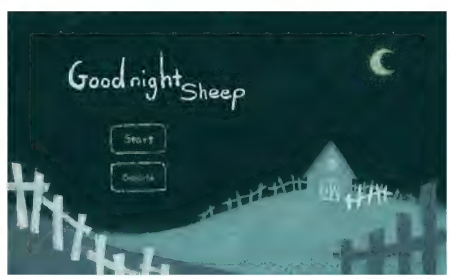
多余的体毛就由我来砍断——Samurai Shaver

作者：DDRKirbyISQ、Xellaya
组别：72小时（冠军）

本次比赛主题为“越多越糟”，那有什么东西是越多越糟的呢？那就是体毛！玩家在本作中扮演一名孤高的武士，为铲除人们多余的体毛而战。而玩家所要做的事情就是按照音乐的节奏，利用手中的日本刀帮人剃毛。如果节奏没对上的话，被玩家砍到的地方会喷血。根据完成度的高低，玩家会获得评价并解锁新的关卡。是的，本作实际上是一款音乐类游戏，略显简陋的画风反而能给玩家留下深刻的印象（面







前站着一个只用数字牌挡住敏感部位的裸男，印象能不深刻吗）。

顺便一提，这个作者的产量极高。这届比赛他的另一款游戏《Goodnight Sheep》也参加了比赛。玩家通过点击绵羊来让自己入睡，每个绵羊本身就是一个小故事，配合平静的音乐堪称催眠神器。每个绵羊对应的故事大多都是一些我们睡不着觉时胡思乱想的东西，诸如“现在睡着还能睡六个小时”、“我作业好像还没做完”以及“我明天的面试不知道能否顺利”什么的。据作者说法，这两款游戏在修复BUG以及增加新关卡后会登陆手机平台，感兴趣的玩家不妨留意一下。

和妹子来一次紧张刺激（？）的聊天吧——Headstuck

作者：fullmontis

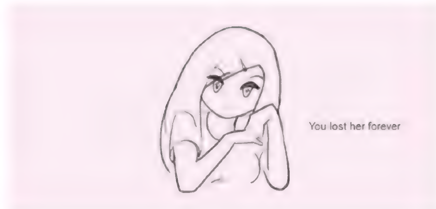
组别：72小时

想必各位读者都曾或多或少有过这样的经历：面对自己心仪的对象，由于太紧张脑袋一片空白导致说话支支吾吾词不达意，最后落得一个尴尬的下场。本作就是这样一款描述这种尴尬情况的游戏。玩家扮演Jack，准备向自己的青梅竹马Helen告白。而告白能否成功，就取决于玩家能否能从自己的脑海里选择正确的话题，从而将两人的氛围引向正确的方向。

对话所需要用到的话题会以气泡的形式显示在屏幕上。一开始的对话还是非常正常的“今天天气不错喔”、“路上有遇到塞车什么的吗”之类的日常寒暄。随着聊天的深入，奇怪的话题会开始在脑海中浮现，例如什么“我和你只是朋友关系而已”或者“我为了这次告白都练习两小时了”，其中甚至还有“你胸部真大”这种一说出来就立即GG的毁灭性话题。玩家所要做的事情就是在找出正确话题的同时，阻止这些奇怪念头“脱口而出”。



实际玩起来时，到游戏后期基本整个屏幕都是错误选项，要在阻止奇怪念头的同时找出正确话题还是非常有挑战性的。另外这种因为紧张导致满脑袋古怪念头的设定莫名地贴近现实，可见作者本人也是个有故事的人……



▲本作还有多结局的设定，Jack能不能抱得美人归就看玩家的表现了。

用生命换来的光明——Burrowed Time

作者：endesga

组别：48小时



本作的玩法非常简单粗暴：控制一个小机器人在限时里找到前往下一层的路，每层之间玩家可以花费金钱购买新武器，然后如此类推继续前往下一层。特别之处在于游戏的难度以及难点可以由玩家自己来决定。玩家控制的小机器人，其电量（时间）是有限的，然而玩家要想探索黑暗的洞穴，光明自然必不可少。玩家在每层的探索前必须思考是牺牲时间来获取光明还是牺牲能见度以增加探索时长。

考虑到这是一款由一个人在48小时制作出来的游戏，本作的完成度非常高。除了贴题的游戏设定外，游戏还提供了多种武器供玩家解锁，射击的手感也可圈可点。顺便一提，作者自己也在开发一款名为《NYKRA》的像素风横版动作独立游戏，感兴趣的玩家可以上推特关注一波。





救兔子到底是为了什么——Sofra

作者：dietzribi

组别：48小时

在这次比赛中，出现了众多素质不错的横版过关游戏。其中很多游戏为了对应本届比赛的主题“越多越糟”，都引入了一个相似的游戏机制，那就是玩家手上拿（获得）的东西越多，玩家的行动也会因此而受到阻碍。《Sofra》就是这样一款游戏。玩家扮演一只黑色兔子，为了救出白色兔子而周旋于各种掠食者以及机关之间。

由于玩家要抱着全部兔子到达终点，而抱着的兔子越多，玩家的移动速度和跳跃高度都会受到影响。因此玩家时不时需要放下手中的兔子来让自己穿越一些障碍，之后还需要看准时机回来回收放下的兔子。玩家在游戏中会经常遇到这种类似于“狼羊过河”的谜题，本作的难点并不在于如何救兔子，而是如何在保住所有兔子的前提下通过一个又一个关卡。





▲和可爱的画风相比，本作的结局可谓是恶意满满……

电脑窗口中的圣诞老人——Christmas Present

作者：Jons games

组别：48小时

在游戏的核心机制上，本作和之前 LD35 的其中一个游戏《windowframe》有点类似，都是在电脑窗口上做文章。鉴于 LD 的网站已经换了一个，之前的用户全部都需要再注册一次。因此也不清楚本作的作者“Jons games”和《windowframe》的作者 managore 是不是同一个人……

玩家的目标非常简单，就是控制圣诞老人收集完场景中的所有礼物。本作的特别之处在于，每个关卡都对应数个圣诞老人，每个圣诞老人都有一个属于自己的窗口，场景的结构也是完全不同的。当窗口和窗口重叠的时候，两边的圣诞老人可以互动（例如搭个人梯什么的），但场景结构却依然是分开的。随着窗口（圣诞老人）的增加，游戏的复杂程度也会随之增加，可谓是“越多越糟”。





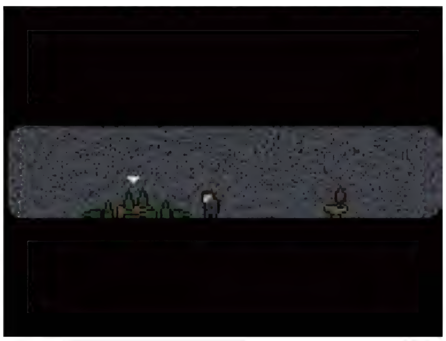
眼不见为净——Permanence

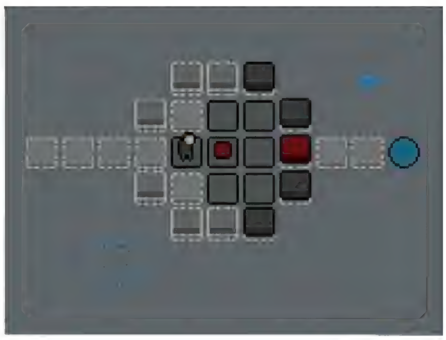
作者：dietzribi

组别：48小时（冠军）

在本届比赛中出现了很多主题与“酗酒”有关的参赛游戏，但大部分都是和“饮酒”直接挂钩，却很少有游戏以此作为切入点。在本作中玩家扮演一名酗酒的父亲，因酒后驾驶失去自己的女儿后陷入无尽的自责中。讽刺的是，陷入自责后的他反而更沉迷于酒精当中。随着游戏的推进，男主房间里的酒瓶会越来越多，关卡的难度也会随之变高。

虽然故事听起来挺发人深省的，但本作实际上是一个“仓库番”，也就是我们熟知的“推箱子”游戏。本作的特殊之处在于“眼不见为净”的特殊系统，在剧情里男主为了忘记自己的过错而酗酒，在游戏里玩家可以为了通过障碍而“故意看不到”。游戏中的所有机关，只要玩家看不到，其状态就不会发生改变。举个例子，有一个需要持续压着才能开门的开关，玩家只要踩上去，然后背对着门一路倒着走过去，那么门就会一直保持着开启的状态。听起来很简单，但中后期的关卡难度还是挺让人抓狂的。总而言之，作为一款 48 小时创作出来的游戏，无论是创意还是谜题难度，本作都令人满意。







▲在游戏中玩家可以随时按下P来跳过关卡，也算是“逃避现实”的一种手段。



结语

从这次比赛来看，评分系统和上次相比作出了明显的改动，其最大的改动在于玩家现在可以查看自己过往的评分从而查看自己评分的倾向，当然这也导致了一些争议。其争议主要体现在具体的评分会根据玩家自身的标准而发生变动，但评分本身并没有一个标准，这就导致了游戏无论其素质高还是低，最后的评分都不会低到哪里去（就和大部分游戏媒体在评测独立游戏时往往下意识不会以 3A 商业游戏标准评分一样）。当然，这个问题就不是我们这些场外观众所需要关注的了。下一次比赛会从 4 月 20 日开始，评分结束大概会在其一个月后。那么，让我们下一次“Ludum Dare 41”时再见吧。

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ASAP ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY 情报中心

告别 2017 年之后又要进入新一轮的美漫电影等待时期，今年有《黑豹》、《复仇者联盟 3》、《毒液》、《海王》等电影值得期盼，在漫画方面既有漫威的新刊，也有 DC 的大事件。迪士尼收购了 20 世纪福克斯之后会给漫改电影的发展带来怎样的影响也许能够在今年窥见一二。

全明星大厅

过去曾经在“全明星大厅”里为各位介绍过乐高蝙蝠侠，并且在第 431 期杂志的“ASAP 情报中心”趁着《正义联盟》电影上映来给各位简单介绍过蝙蝠侠的身分。现在趁着 DC 漫画的大事件《金属》正处于好评连载的阶段，来为各位仔细讲讲这位活跃于哥谭市的超级英雄。

蝙蝠侠（Batman）

●诞生自小巷枪声后的英雄

蝙蝠侠真实身分为哥谭首富布鲁斯·韦恩（Bruce Wayne），他诞生自 1939 年出版的《侦探漫画》，和 DC 漫画的另一位最出名的超级英雄——超人是同年诞生的。



给蝙蝠侠乃至整个美漫历史带来巨大影响的《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》。



蝙蝠侠经常伴随着蝙蝠信号灯的光出现在夜色下。

在布鲁斯十岁的时候，他亲眼目睹了强盗枪杀他的父母，他从那个时候开始立下了对犯罪进行复仇的誓言。此后，他用十几年的时间锻炼身体和汲取各种知识，在时机成熟的时候穿上蝙蝠的披风和面罩，以哥谭为中心打击犯罪。

和他同年诞生的“兄弟”超人那颇为吸引眼球的超级能力不同，蝙蝠侠至始至终没有任何超能力，他是世界上第一位没有超能力的超级英雄。不过就正如同他所诞生的刊物名称一样，蝙蝠侠打击犯罪除了与罪犯搏斗之外，还会根据各种蛛丝马迹来查案，也是因为如此，他除了有“披风斗士”、“哥谭义警”等富有超级英雄色彩的称号之外，还有着“世界最伟大的侦探”的名号。

虽说蝙蝠侠并没有超能力，但是并不意味着蝙蝠侠对于罪犯的威胁程度要小于其他的超级英雄。在布鲁斯还不到 12 岁的时候开始他就进行着体能和智力方面的训练，加上他那入钢铁般的意志力，十多年的坚持之后，在成为蝙蝠侠时的布鲁斯已经拥有了接近人类极限的体能以及极其丰富的知识。在客观条件方面，布鲁斯·韦恩是哥谭市四大家族之一韦恩家家主，他不仅仅是哥谭首富，更是美国的亿万富翁，经营着涉足各行各业的韦恩集团，也因此有资本来让他自己配备各式各样的装备。其中既包括了蝙蝠头罩、蝙蝠制服、蝙蝠披风、蝙蝠腰带等一眼就能看出来的外观服饰，还包括有蝙蝠镖、蝙蝠勾爪枪、蝙蝠发信器等随身装备，除此之外还有蝙蝠车、蝙蝠飞机等各种载具，在不同的编剧笔下，蝙蝠侠的装备都会有着微妙的变化，想要一一将它们整理出来可不是一件简单的事。

●并不孤独的黑暗骑士

蝙蝠侠很多时候给读者和观众的印象就是一个独自打击犯罪的英雄形象，不过其实在很多时候，蝙蝠侠的身边人还不少。

首当其冲的就是从小陪伴着布鲁斯的管家阿尔弗雷德·潘尼沃斯，对布鲁斯来说他是一个亦师亦父的长辈，对蝙蝠侠来说他是个不可或缺的好帮手。上文也提到过韦恩家族是哥谭市的大家族，布鲁斯也因此有不少亲戚朋友，其中大多数还都是超级英雄，例如他的阿姨兼第一代蝙蝠女侠（Batwoman）凯茜·凯恩、表姐兼目前现任的蝙蝠女侠凯特·凯恩、堂妹兼鹰火（Hawkfire）贝蒂·凯恩等。

提到布鲁斯的家人就不得不说说粉丝们经常津津乐道的布鲁斯儿女们。截止到目前为止布鲁斯共有 3 个养子、1 个亲儿子和 1 个养女，其中这 4 个儿子分别是四代的罗宾（Robin），第一代罗宾迪克·格雷森，独立之后成为夜翼（Nightwing），第二代罗宾杰森·托德，死而复生之后成为红头罩（Red Hood），第三代罗宾提姆·德雷克，重启前的末期以及“新 52”至今都以红罗宾（Red Robin）的身分活动着，现任罗宾达米安·韦恩是布鲁斯的亲生儿子。在重启前的第四代蝙蝠女孩（Batgirl）卡珊德拉·该隐是他的养女，这段关系在目前的“重生”里有没有保留下来就不得而知了。

除此之外还有韦恩集团高层董事卢修斯·福克斯以及其儿子第二代蝠翼（Batwing）卢卡斯·福克斯、哥谭警察局局长詹姆斯·戈登及其女儿蝙蝠女孩芭芭拉·戈登、乱局者（Spoiler）斯蒂芬妮·布朗等人。这些都还没算上他的那些“红颜知己”。

虽说花花公子的人设只是布鲁斯作为“哥谭败家子富翁布鲁斯·韦恩”时的一个伪装，不过实际上蝙蝠侠的感情史也算得上是十分曲折，首当其冲的就是几乎能引起粉丝们党争的“猫女”瑟琳娜·凯尔和“刺客大师”雷肖·奥·古的女儿塔利亚·奥·古。前者和蝙蝠侠之间的暧昧关系只能用超长距离马拉松来比喻，后者则是和蝙蝠侠生了一个儿子达米安·韦恩。而在平行世界的地球 2 里瑟琳娜则是和布鲁斯生了一个女儿。除了她们两人之外还有娜塔莉亚、朱莉·麦迪逊等各刊物里登场的美丽女性。

就上述而言，可以说蝙蝠侠的“蝙蝠家族”和超人等英雄的“家族”比起来可以说是毫不逊色的，以至于在《乐高蝙蝠侠》CG 动画里官方自己都吐槽过蝙蝠侠的“我一个人工作”。





●蝙蝠侠无处不在

蝙蝠侠是 DC 漫画乃至整个美漫界里人气最高的超级英雄之一，以其为主角的影视作品和游戏无论好坏都充满了话题性。

在影视方面，无论是亚当·韦斯特演绎的搞笑风格蝙蝠侠，还是迈克尔·基顿、克里斯蒂安·贝尔、本·阿弗莱克饰演的深沉哥谭义警，都是属于当下的经典。更别说是以蝙蝠侠为主角的动画电影了，从 2010 年开始蝙蝠侠的动画电影就没有间断过，今年最值得期待的便是《煤气灯下的哥谭市》和《忍者蝙蝠侠》，前者是平行世界蒸汽文明背景下的蝙蝠侠故事，后者是由日本神风动画制作的蝙蝠侠穿越平行世界日本战国时期的故事。

虽然近几年 DC 并未推出超级英雄个人主角的 TV 动画系列，不过 1992 年播出的《蝙蝠侠动画系列》至今都是许多粉丝们心中的不二经典。

对于各位读者们来说最为熟悉的，那么恐怕还是活跃在游戏中的蝙蝠侠吧。

2009 年，由 Rocksteady Studios 制作的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》在全球范围内获得无数媒体和玩家的盛赞，此后相继发售了《蝙蝠侠 阿克汉姆之城》、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》等作，2015 年的系列正传收尾之作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》更是当时第 8 世代游戏主机的代表作之一。2016 年 VR 掀起新一轮的体验风潮，Rocksteady Studios 更是将《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》作为 PS VR 的首发作品之一，让玩家们来感受蝙蝠侠眼中的游戏情景，此后本作在 2017 年登陆了 PC，对应 Oculus Rift 和 HTC Vive。

至于乐高蝙蝠侠题材的游戏，各位可以去翻看第 415 期杂志的“全明星大厅”，在此就不再多说了。





至高要闻

●全面开花，多部漫威题材电视剧获得续订

在迪士尼已经把福克斯影业收归囊中的今天，我们终于可以把福克斯系的超级英雄电视剧和漫威系的电视剧当成是一个完整的产品系列去讨论了。目前漫威在电视剧领域四处开花，ABC 电视网上有目前人气相对稳定的《神盾局特工》，Netflix 上则是以捍卫者联盟四位成员 + 惩罚者为主题的长篇电视剧系列，而在福克斯自家电视台上还有《天赋异禀》，子电视网上则是在播《大群》，最近更是在另一家网络播映平台 Hulu 上推出了《逃家童盟》。



《离家童盟》前期宣传力度不大，但是却得到了不少观众的好评。



早在 2017 年 9 月 28 日，《军团》就开始了第二季的拍摄，如今电视剧终于要在今年和大家见面了。

令人讶异的是，目前这些电视剧除了在 ABC 播出的《异人》遭遇了口碑的滑铁卢，后续发展成迷，大部分电视剧都获得了预订，最近传出这方面消息的是口碑颇为不错的《天赋异禀》和《离家童盟》，不过两者目前都没有确切的回归时间，相信喜欢这两部电视剧的观众还需要耐心等待一下。

同时故事风格独特的《军团》也已经确定会在今年的 4 月回归，本剧的制作人形容第一季的故事是“一个疯狂的男人身处在疯狂的世界当中”而第二季的故事则是“一个取回理智的男人继续身处在疯狂的世界当中”，可以想象第二季的故事风格将会发生一定的变化。

另外之前在 ASAP 栏目里向各位读者们介绍过的《惩罚者》电视剧也已经有确切消息会推出第二季，不过也是没有进一步的确切消息，但是对 Netflix 系列的漫威电视剧情有独钟的观众可以期待一下今年会播出的《杰西卡·琼斯》第二季，按照目前 Netflix 推出电视剧的节奏，今年大家应该也有机会看到《卢克·凯奇》第二季。

这些属于的漫威电视剧，还真是能够让观众们从年头看到年尾啊。

闪电快报

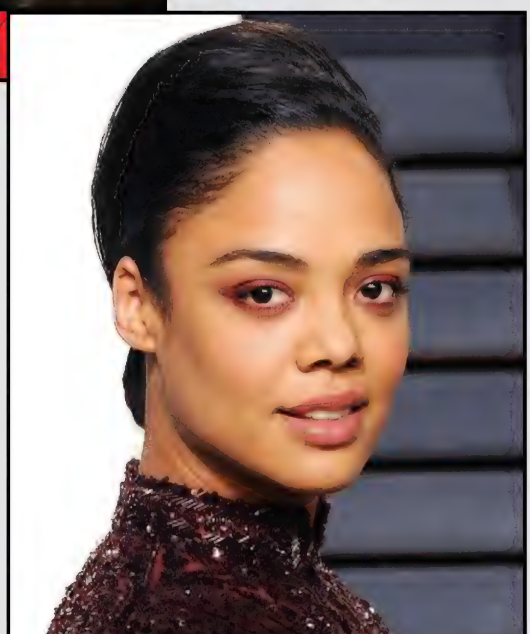
●导演了 2016 年最成功的 R 级超级英雄电影《死侍》的 Tim Miller 虽然因为创意分歧退出了《死侍 2》的电影拍摄，不过目前看来他又得到了一个打造超级英雄电影的机会，那就是帮福克斯拍摄《凯蒂·普莱德》(Kitty Pryde) 这部超级英雄个人电影。凯蒂·普莱德就是 X 战警当中的一员“幻影猫”(Shadowcat)，拥有让身体变得能够穿透物质的能力。这个角色在“《X 战警》系列”电影当中近来主要是由玩家们比较熟悉的艾伦·佩姬饰演，最近一次登场是在 2014 年的电影《X 战警 逆转未来》当中。

●在《雷神索尔 3 诸神黄昏》中有着亮眼表现的女武神扮演者泰莎·汤普森（Tessa Thompson）被提名为 2018 年 BAFTA 大奖当中的“崛起新星”奖的候选人之一，这项大奖活动将会在今年的 2 月 18 日于伦敦举行。

●尽管目前尚未有官方正式声明，但是 CW 电视网的总裁 Mark Pedowitz 声称他很确定目前正在电视网播映的四部 DC 漫画改编电视剧《绿箭侠》、《闪电侠》、《明日传奇》和《超级女孩》都会获得续订。

●英国桌面游戏发行商 Mantic Games 宣布他们和黑马漫画达成了合作，将会推出《地狱小子》主题的桌面游戏。这款作品将会走众筹路线，预定在今年的 4 月开启 Kickstarter 页面，对于这部漫画作品有爱的读者们可以不妨去支持一下。

● DC 影业有了一位新的领头人，Walter Hamada，他是在今年 1 月 4 日宣布上任，除了负责 DC 漫画改编为电影的主导工作外，他也会参与非 DC 连载漫画作品改编为电影的工作。在担当如此要职之前，Walter Hamada 是华纳影业旗下的著名恐怖电影制



作人，开发了去年大受好评的《小丑回魂》和 2014 年的《安娜贝尔》等作品，不过也参与过雷作的开发，例如 2013 的囧片《浪人 47》(47 Ronin)。

● X 战警成员之一多米诺将会在今年 4 月推出个人漫画连载，负责剧本的将会是著名女性漫画编剧 Gail Simone，她负责过不少女性超级英雄的漫画编剧，包括神谕者、黑金丝雀、女猎手等等。在这个连载当中，多米诺将会面临一批漫威宇宙当中著名的雇佣兵追杀，其中一位还被形容为这世上最恨多米诺的男子。不过按照多米诺的人际关系和 Gail Simone 的创作历史来看，肯定会在这个连载里出现的角色应该就是死侍没跑了。



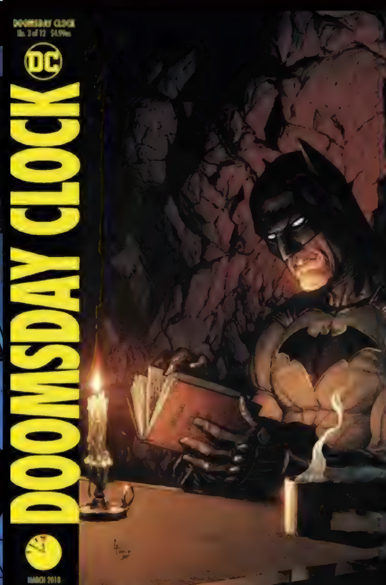
本期推荐美漫

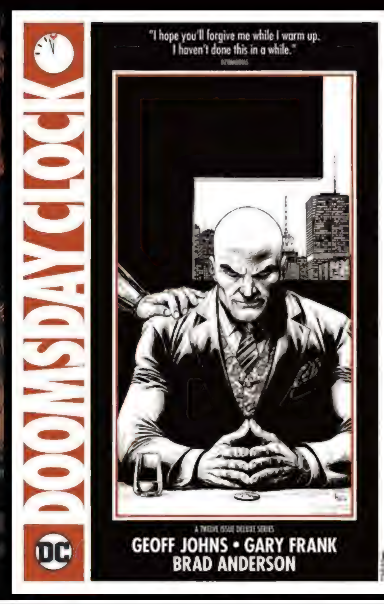
●《末日时钟》（Doomsday Clock）

由杰夫·琼斯执笔的《末日时钟》终于在年底如期上市。这部漫画以月刊的形式连载，内容讲述了《守望者》与 DC 漫画主世界之间的关联，以及造成“闪点”、“新 52”诞生以及“重生”的真正原因，同时还将解开在“新 52”时期结尾里杰夫提出的“3 个小丑”的谜题。截止到本期杂志上市为止已经推出了 2 期漫画，在构图上采用的是当年阿兰·摩尔时期的九宫格形式。

故事的开篇承接《守望者》的结局，曼哈顿博士离开后，法老王在结局里的阴谋暴露而遭到人们追捕，同时世界也陷入了一片混乱之中，法老王认为能够结束这场混乱就只有让“上帝”再次归来，他带着新的罗夏、“提线木偶”艾丽卡、“哑剧”马科斯一起追寻着“上帝”——曼哈顿博士的踪迹，来到了超人、蝙蝠侠等人所在的 DC 漫画宇宙，他们寻求着这个地球最聪明的人——莱克斯·卢瑟和布鲁斯·韦恩的帮助……







●《疾速特攻》（John Wick）

由 Dynamite 制作的《疾速特攻》漫画早在去年的 9 月就已经面世，不过直到最近才有爱好者接手翻译，所以本期也赶紧跟大家推荐一下。和电影本身的风格有点类似，《疾速特攻》的漫画也是讲述了杀手 John Wick 的故事，不过时间线比电影要早，甚至还涉及到了 John Wick 童年时的经历。这部漫画目前最大的看点自然还是主角各种帅气的动作场面，但也有 John Wick 个人和童年时仇人的冲突这个故事发展脉络，剧情发展值得期待。

总体而言，这本漫画的画风还是相对粗犷，故事风格则是走类似电影里的那种打戏主导的路线，相信喜欢电影的读者仍然会乐在其中，而至于对这一类型作品不感冒的读者，就不建议试毒了。

文 苍穹 美编 NINA

游戏迷因 GAME MEME

PS4 版《龙之皇冠 Pro》即将于 2 月 6 日发售，原作于 2013 年登陆 PSV/PS3 平台时，凭借唯美的画面、复古的玩法创下破百万的销售佳绩，不仅令“清版 ACT”这种几乎已在业界绝迹的游戏类型重新回到玩家的视野，也成为了香草社（Vanillaware）旗下销量最高的作品。曾经历过清版 ACT 和街机厅鼎盛时代的老玩家，在游玩本作时能发现许多似曾相识的场面和设定，勾起无限的美好回忆。本文就来细数一下《龙之皇冠》中所包含的经典元素。



皇冠上的璀璨明珠

——《龙之皇冠》里的致敬与传承

神谷盛治与《龙之皇冠》

提到香草社的游戏，相信许多玩家的第一反应都是其精美得令人叹为观止的画面。这家从业人数不足 30 人的小公司，旗下的作品都带有很浓郁的个人色彩，这个影响力巨大的人就是社长神谷盛治。神谷接触的第一款 PC 游戏是知名 RPG《巫术》，后来在街机厅游玩的《龙之塔》、《战斧》、《龙王》等作品对他的影响持续至今。学生时代的神谷曾为不少游戏公司打工，在绘画和编程方面都积累了丰富的经验，其中就包括 FC 版的《龙与地下城》。毕业后他加入 Capcom，参与了



▲神谷盛治作风低调，就连他本人的照片都非常稀少。



▲1998年准备为DC平台制作的《龙之皇冠》的珍贵原画。

经典之作《龙与地下城 毁灭之塔》的开发。剑与魔法交织的幻想世界充满了无穷的魅力，这些经历都为后来的《龙之皇冠》奠定了基础。

凭借 SS 版的《公主皇冠》声名鹊起后，神谷盛治在 1998 年就已经开始构思《龙之皇冠》的原案，预定登陆的平台是 SEGA 的 DC 主机。不料开发计划一再搁浅，直到 2011 年 E3 展上首次公布时已经相隔了十余年。游戏的实际开发时间历时 4 年，中途还遭受了重创——为香草社发行欧美版《胧村正》的 UTV Ignition 突然宣布退出游戏产业并进行重组，《龙之皇冠》的发行因此悬而未决。眼看开发资金濒临耗尽，曾负责发行《公主皇冠》、《奥丁领域》的 Atlus 向神谷盛治伸出了援手，几经波折的《龙之皇冠》才得以顺利与广大玩家见面。

角色差异



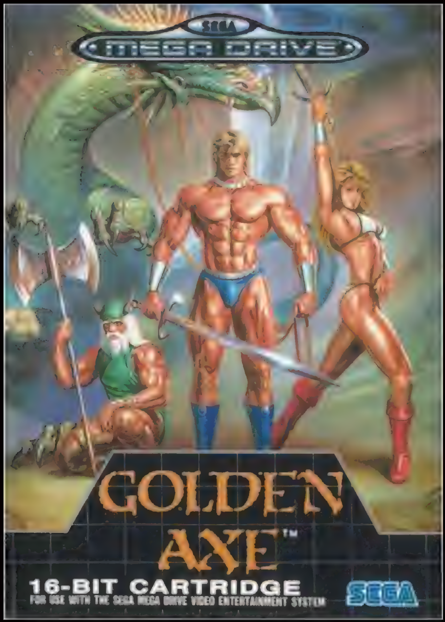


▲▶《龙之皇冠》的选人界面与《毁灭之塔》颇为神似，都是多人围坐在酒馆的圆桌边。

拥有多名可操作角色是清版 ACT 的常见设定，一来可以利用角色的差异化带给玩家反复游戏的动力，二来也便于多人游戏、协力同乐。能把不同人物间的性能差异体现出来，才算得上是一款真正合格的 ACT 作品。

Capcom 于 1991 年推出的街机游戏《龙王》是基于《龙与地下城》世界观的清版 ACT，但由于没有获得《D&D》的官方授权，因此只能冠以其他名号。该作的很多设定都沿用到后来的《毁灭之塔》和《黑暗秘影》中，可以看作是 Capcom“《龙与地下城》系列”的开山之作。《龙王》里的 5 名可操作角色分别为战士、矮人、牧师、精灵和法师，前三者是近战型单位，使用弓箭的精灵和运用魔法的法师则是远程型单位。《毁灭之塔》删去了法师，以精纯可人的女性精灵作为擅用攻击型魔法的角色，牧师则能够使用回复和辅助型魔法。到了《暗黑秘影》中又重新启用男法师，并追加了一名女性盗贼，6 名角色间的差别进一步细化。角色不单单是职业上有所区别，还有种族、样貌间的差异，所能运用的技能和装备也有极大差别。在这些元素的共同作用下，角色形象更加饱满，特性也越发鲜明。《龙之皇冠》同样参考了《D&D》的世界观，因此战士、矮人、亚马逊女战士、精灵、男巫、女巫 6 大职业的设定带给玩家们的第一印象非常正统，很容易就能接受。

亚马逊女战士可能会带给玩家些许异类的感觉，棱角分明的轮廓和健硕的肌肉与《龙之皇冠》的另外两名女性角色截然不同。实际上在另一经典清版 ACT——SEGA 的“《战斧》系列”的绝大部分作品中，亚马逊女战士都是作为女主角登场的。亚马逊人源自古希腊神话，而近代的一些考古学家和地理学家则认为其在历史上确实存在。作为一支以战斗为生且女权至上的族群，亚马逊人充满了魅力和神秘感。在《龙之皇冠》中亚马逊女战士也凭借“狂战士化”、“肾上腺素”和“战争涂装”等固有技能拥有恐怖的爆发力。“《战斧》系列”前两作的 3 名可操纵角色都是野蛮人、矮人和亚马逊女战士，除了武器和威力外，在魔法等级和属性上也有明显的区别。到了《战斧III》，矮人退居幕后，追加的黑豹人招式充满了野兽的特性，巨人族则是新的力量型代表。而在街机版的《战斧 魔王复仇》中，还出现了一名半人马角色，这种出自希腊神话的生物在 ACT 作品中作为可控角色的机会并不多。



▲“《战斧》系列”的角色造型崇尚力与美，风格很容易让人联想起《蛮王柯南》。

怪物设定

剑与魔法世界观中的知名怪物大多来自欧洲神话，诸如北欧神话的海怪克拉肯，希腊神话的美杜莎、独眼巨人、弥诺陶洛斯、鹰身女妖、奇美拉等都在《龙之皇冠》里作为 BOSS 登场。显然 Capcom 的“《龙与地下城》系列”与《龙之皇冠》在怪物设定方面的同步率较高，这不单是因为二者同属于《D&D》体系，也与神谷盛治本人参与过《毁灭之塔》的开发密不可分，下面挑几个典型的 BOSS 作为例子介绍。

眼魔

“眼魔（Beholder）”是《龙与地下城》中原创的架空生物，整体是一个巨大的球体，正面只有一个眼珠和一张血盆大口，头顶上伸出许多根“眼柄”，每根的尖端都长着一颗小眼珠。眼魔的每个眼珠都拥有不同的能力，本体上的巨大眼球能够封印对方的魔法，其他眼球则拥有魅惑、石化、迟缓等魔法效果。由于《龙之皇冠》没有获得版权，故把 BOSS 的名字改成了“凝视者（Gazer）”，不过其经典的外形以及能够封印魔法的特性都沿用了下来。



▲《龙与地下城 毁灭之塔》的眼魔

红龙

红龙作为《龙王》里的最终 BOSS 拥有庞大的身形，身体在画面远端，伸到近前的头部是主要的攻击点，大范围的喷火威力惊人。玩家在与其纠缠时，场景每震动一次都会落下无数财宝。《龙之皇冠》继承了以上经典设定，与红龙的战斗同样是在堆放着无数财宝的房间里展开，BOSS 的攻击判定和伤害都极大，受创部位则只有头部。后半段还增加了追逐反击战，玩家可以利用沿途的弩箭等兵器对紧追不舍的红龙造成伤害。如果没能在有限的时间内击倒 BOSS，它会自行跌落悬崖。



◀《龙王》的最终BOSS战，被红龙喷火命中时的燃烧特效与《名将》里如出一辙。



▲《龙之皇冠》的红龙

《毁灭之塔》中由神谷盛治担任逻辑设计的 BOSS 同样名为“红龙”，不过战斗模式出现了较大变化。屏幕的有限空间根本无法容纳这条巨龙的完整身躯，单单是伸在前方的龙头与双爪就能带给玩家极强的压迫感，大范围的喷火攻击需要借助屏障或持续跑动来躲避，否则会直接被消耗掉一整条血槽。这个经典的 BOSS 造型也沿用到了《暗黑秘影》中，红龙还登上了续作的宣传海报。想必神谷本人对这个设计也非常满意，因为作为《龙之皇冠》流程最终 BOSS 的“远古巨龙”同样采用了这种造型和战斗视角，屏幕两侧的岩石可以用来躲避巨龙的吐息攻击。而且需要事先集齐九颗护石，否则是无法伤 BOSS 分毫的。



▲《龙与地下城 暗黑秘影》的红龙



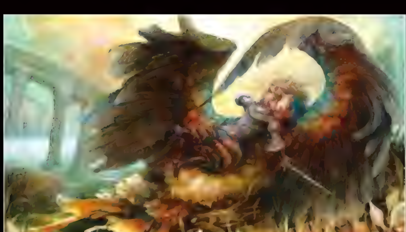
▲《龙之皇冠》的远古巨龙

鹰身女妖

“鹰身女妖（Harby）”出自希腊神话，这种半人半鸟的怪物受到《龙与地下城》、《英雄无敌》等游戏系列的青睐。根据作品的不同，“鹰身”和“人身”的具体比例也各有差异，有的直接臂生双翅而没有人类的手臂。在《毁灭之塔》和《暗黑秘影》中，鹰身女妖都曾作为 BOSS 登场，只不过实力都比较肉脚，难以给玩家留下深刻的印象。《龙之皇冠》里的鹰身女妖拥有美丽的外表，由于这一种族只有雌性，为了繁衍生息，她们会利用魔法魅惑年轻的骑士到自己的巢穴中，事后再把这些男子用利爪撕裂……



▲《龙与地下城 暗黑秘影》的鹰身女妖



▲《龙之皇冠》画廊模式中的鹰身女妖

奇美拉

“奇美拉（Chimera）”是希腊神话中一种嵌合型怪物，相传其前半身为狮子，后半身为山羊，尾部则是一条蛇，虽没有翅膀但仍可飞翔。在 ACG 界出现过许多变种奇美拉，比如有老虎头、龙头或是长出翅膀等型态。《暗黑秘影》中的奇美拉就是拥有喷火龙头和一对翅膀的合成兽，把它身上的龙头和羊头单独砍下还能获得额外的分数。《龙之皇冠》里的奇美拉造型就非常标准了，狮头负责喷火、蛇头能够喷毒、羊头则会使用冰霜和雷电属性的魔法。



▲《龙与地下城 暗黑秘影》的奇美拉



▲《龙之皇冠》的奇美拉

米诺陶诺斯

半人半牛的“米诺陶诺斯（Minotaur）”同样出于希腊神话，他长着一颗牛头和牛尾巴，身体却是人类的模样，背上还长有鬃毛。《龙王》中就出现过米诺陶洛斯这种怪物，而在《龙之皇冠》里，当玩家击倒地下要塞 A 路线的 BOSS 米诺陶洛斯时，其所持的巨斧会飞上高空，然后再旋转着掉落下来，插入牛头人腹部令其自食恶果。——这种死法恰恰与《战斧》初代的最终 BOSS 如出一辙，后者的场面要血腥得多，而且这位在系列中不断作为最终 BOSS 的魔王还要被斧头砍好多次。





▲《龙之皇冠》的米诺陶诺斯死亡动画，是在向《战斧》的大反派Death Adder致敬。

杀人兔

“数十年前，有一个骑士团为了寻求圣杯踏入洞穴，结果全员尽没，只留下森森白骨。后来也有无数勇士曾向洞穴中的生物发起挑战，但都无一生还。”恐怖的传言令无数冒险者望而却步，而当玩家抵达洞穴深处，看见堆积如山的骸骨边只有一只可爱的小白兔时会作何感想？当 NPC 警告说这只可爱的兔子就是罪魁祸首时，又会有几个人相信呢？——《龙之皇冠》中这只看似体态娇小可人，实际能发动必杀攻击的 BOSS“杀人兔”，其实是在向电影《巨蟒与圣杯》致敬。

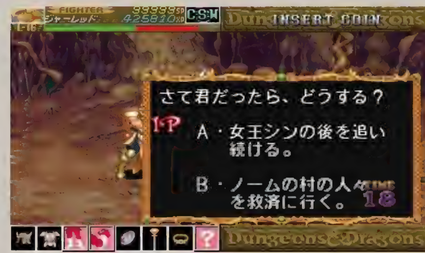
这部 1975 年上映的英国电影充满了恶搞和无厘头，尤其是当亚瑟王召集到大批圆桌骑士为了圣杯而来，却在洞口被一只兔子杀得狼狈逃窜的一幕堪称经典。后来以“低预算”著称的《勇者义彦》系列日剧，在三季中都多次玩了这个梗。2017 年发售的游戏《连环清道夫》向电影致敬的奖励关卡里，设计了一个用来“毁尸灭迹”的洞穴，具体方法就是把尸体扔给把守洞穴的兔子吃掉。



▲可爱的兔子一跃而起，向入侵者张开血盆大口。

路线选择

单线式的流程玩家反复玩几次很快就会厌倦，为了保持清版 ACT 的耐玩度和投币率，在关卡中加入分支路线的设定便开始出现，并被越来越多的厂商所认可和效仿。1993 年的《战斧III》是该系列首次引入这一设定，而且分为好、坏两种结局。不过真正把分支路线系统做到极致的，还是要数 Capcom 的两作《龙与地下城》。游戏通过旁白文字穿插角色对话的方式，营造出了传统 TRPG 的氛围。当事件发生时，玩家往往会面临 2～3 种选择，比如魔物来袭是选择回城请求救兵，还是只身一人击退敌人。不同的选择会把玩家引领到不同的场景，拿到不同的道具装备，最终面对不同的 BOSS。除了这种主要路线上的取舍外，关卡中也存在着许多小分支可供选择，《暗黑秘影》中甚至还设置了队中有特定角色才能进入的隐藏路线，令游戏的耐玩度成倍增长。



▲由于《暗黑秘影》是街机游戏，因此在路线选择时也会设有倒数计时。

制作方还请来了井上喜久子、田中敦子等多位知名声优为旁白配音，描述玩家当前所面临的选择情况。在 PS4 版的《龙之皇冠 Pro》中，任意地区版本都可以选择日、英文两种配音，算是移植版的福利之一。

分支路线选择的设定也被《龙之皇冠》所继承，不过相对简化了许多，基本只有二择。



▶《龙之皇冠》在选择路线时的插图美不胜收，而且还能用触摸屏“展开调查”。

指路妖精

“当场景中出现敌人时，画面的卷轴效果会强制停止，直到玩家全灭版面内的敌人后，才能够继续前进。”——这就是“清版 ACT”最初定义的由来，系统为了告诉玩家可以继续前进了，往往会在版边出现一个箭头或是“GO”的字样以示提醒。在剑与魔法的奇幻世界里，只要设计者有心，纵使是一个提示箭头也能充满魔幻的色彩，《龙与地下城》中就会飞来一只小妖精指引玩家前进。《龙之皇冠》也延续了这一传统，妖精蒂琪的造型与《小飞侠彼得潘》里的小仙子有几分相似。她除了能指路和提示宝箱位置外，在城镇的街道上也会对主线所要前往的必经设施做出指引，实在是体贴入微。





▲▶虽然只是一个小细节，但“指路妖精”确实让老玩家回味无穷。

机关陷阱



▶想拿到极品装备，先要通过重重机关。



▲《龙之皇冠》里的密室大多与支线任务有关，起到丰富流程的作用。

除了分支路线外，各种隐藏的机关暗道也是《龙与地下城》的一大特色。通过特定的方式，诸如拉动机关、推开石像等可以发现隐藏的暗门，密室里往往隐藏着优质的宝箱，部分极品装备也需要经过适当的解谜才能拿到。不过迷宫中也同样充满了危险，地刺、暗箭、落石……甚至宝箱内都有可能暗藏着机关陷阱，时刻危及着角色的安全——这种危机四伏的紧张感也恰恰激发了玩家的探索欲望。《龙之皇冠》在继承以上经典元素的基础上，还加入了符文系统，利用固定的符文组合可以开启暗门、召唤飞毯、启动石巨人、恢复全员状态，效果丰富多彩。

装备道具



▲《暗黑秘影》的环形道具栏可谓划时代的设定，后来由台湾鈊象电子公司制作、在我国街机厅大红大紫的“《三国战纪》系列”也参考了这个设计。



▲作为新时代的游戏，《龙之皇冠》的道具栏更加方便快捷。

除了角色初期就有的武器装备外，在关卡的行进过程中还能通过击倒敌人、打开宝箱捡到一些临时装备。与《双截龙》、《怒之铁拳》里那些暴力色彩浓厚的铁管、锁链、球棒不同，《龙与地下城》中的临时装备包括武器防具、辅助道具以及魔法佩饰等，充满奇幻世界的韵味。甚至不同角色所能使用的道具都有区别，比如战士和矮人多以物理系的铁锤、弓箭辅助作战，牧师、精灵则能用不同属性的魔法展开猛攻。此系统进一步扩大了角色间的差异，同时令游戏的打法更为多样化，远远甩开其他同类游戏一大截。作为A·RPG，《龙之皇冠》里的装备则更加细化，分为战场中捡到的临时装备、各职业的技能道具、商店购入的魔法和药水等，比较遗憾的是《暗黑秘影》里的诅咒武器设定没有得到重现。

骑乘系统

不少清版ACT都有骑乘系统，真正展现该系统魅力的还得属“《战斧》系列”。比较知名的《圆桌骑士》和《吞食天地Ⅱ 赤壁之战》里，角色在提刀上马后各自都拥有一套特定的出招。然而《战斧》从初代开始就确立了骑乘系统的核心——以坐骑为本，骑上不同的怪物后，所能使用的招式也依据怪物而定。螳螂、蝎子、恐龙乃至一些架空生物，都能成为玩家摧枯拉朽的利器。正因为骑乘攻击的巨大威力，在战斗中敌我双方对坐骑展开的争夺也异常激烈，保护得当的话，一路骑到BOSS面前可以大大降低难度。骑乘系统的魅力有多大？单从家用机上推出过一款以“兽骑士”作为副标题的《战斧》作品就足以说明。《龙之皇冠》虽然也有骑乘系统，但显得比较鸡肋，初期的新鲜感过后就基本会被玩家遗忘了……



▲前文提到的《战斧 魔王复仇》中的女性半人马，在乘上坐骑后会幻化出两条修长的美腿。



▲《龙之皇冠》里的这种恐龙型坐骑，造型和喷火能力与《战斧》里的同类坐骑相似。

载具战斗

与FPS、TPS里乘坐飞机、装甲车等各种载具作战的定义不同，清版ACT里的载具战斗泛指“在狭小的空间或平台上展开的战斗，画面多为固定、或是强制卷轴，敌我跌落到平台外往往会受到较大伤害”。比如“《双截龙》系列”里的机舱战、《龙与地下城》和《战斧》都有的马车战等。正因为空间狭小，跌落时会受到巨大伤害，玩家在载具战中的走位更需要小心翼翼，而优先用吹飞或摔投型攻击把敌人打出场也是此类战斗中最有效的清场手段。《龙之皇冠》中除了飞毯和木舟上的战斗外，在甲板上用炮击与海怪克拉肯展开周旋的载具战非常强调团队配合、让人印象深刻。







▲载具战能起到改变游戏节奏的效用，令玩家精神一振。

盗贼乱入

盗贼这一职业非常有趣，他们在战场上的目的是财富和宝藏，往往不会主动攻击玩家，在搜刮完散落的钱财后就会逃之夭夭。《战斧》初代中过关后会进入宿营界面，当夜深人静、角色熟睡后，身材矮小的盗贼就会悄悄出现，伺机盗取玩家持有的魔法瓶，击倒蓝色盗贼能够打出魔法瓶，绿色盗贼则会掉出回血道具。他们的移动速度虽快，但不具备攻击性，在战场上出现时也会被玩家视作优先攻击的对象。《龙王》中的盗贼是在关卡中随机乱入的，他会直奔地面上的加分道具而去，捡完立刻走人，来去如风，不过同样不具有杀伤力，几下攻击就能打倒。而到了《龙之皇冠》中，盗贼被大大强化，不但会主动开启宝箱，而且非常耐打，还能投掷炸弹和瞬间移动，几个高级盗贼同时出场的话绝对比精英兵种更加难缠。当然，玩家方面也有忠实的同伴——盗贼罗尼，无论上天入地他都一路随行，担任开门、开宝箱的重任，即使被玩家拿来试刀练习连招也毫无怨言……





▲《龙之皇冠》里盗贼猫着腰跑步的猥琐形象与《龙王》非常近似。

美食料理

清版 ACT 中常用各种食物作为回血道具，《吞食天地 II 赤壁之战》过关时的“吃包子”小游戏更是成为了一个时代的标志。《龙之皇冠》里的美食料理则是沿袭自香草社自己的传统——《奥丁领域》、《胧村正》，几乎每一款香草社出品的游戏都有让人垂涎欲滴的美味珍馐。《龙之皇冠》在过关的间隙允许玩家用打出来的食材进行野外烹饪，根据不同的食材、佐料和火候，得出的料理能够给角色在接下来的关卡中提供不同的能力加成。甚至就连眼珠、触手这种原本看起来有些恶心的素材，经过香草社美工的精雕细琢都能变得让人食指大动，实在是功力深厚。

1995 年 SFC 平台曾推出过一款异色清版 ACT《美食战队 蔷薇野郎》，其特色同样是能用各种招式从敌人身上打出食材，然后在过关时交给厨师组合料理，用以回复 HP，万一吃到毒蘑菇还会有负面效果。值得一提的是这款作品于 2018 年 1 月 31 日又限量发售了实体版卡带，令人啧啧称奇。



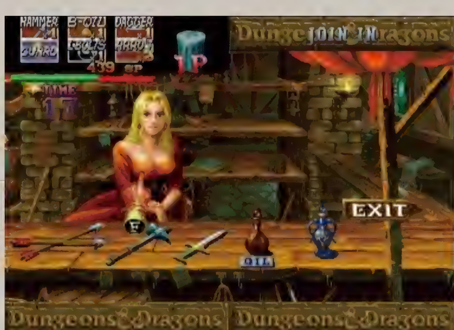
◀▶香草社出品的游戏总少不了各种精致的美食料理，不适合深夜游玩。



细节彩蛋

除了以上这些经典要素外，《龙之皇冠》还隐含着丰富的彩蛋：玩家在商店购买道具时，可以通过触摸屏点击女老板的敏感部位试探其反应，这一恶趣味的彩蛋是 Capcom《龙与地下城》里就有的；默认的骸骨遗言之一“我也曾是一名冒险者，直到我的膝盖中了一箭”，则是来自《上古卷轴 V》的 NPC 经典名句；通关后播放 STAFF 名单时的场景动画，赫然就是在向《巫术》等第一人称视角迷宫 RPG 致敬；头戴牛角盔、手持横纹型盾牌的战士，在换上黄金的配色后的造型神似《龙之塔》的主角基鲁……相信游戏阅历丰富的玩家还能发现更多有趣的内容。

▶在商店里对老板『毛手毛脚』是从《毁灭之塔》里就有的优良传统。





结语

《龙之皇冠》将那些曾经红极一时的清版 ACT 的经典要素传承下来，融合了自己的创意加以发扬光大，最终凭借过硬的素质取得了优异的销售成绩，为这一几近灭亡的游戏类型开拓了全新的出路。昔日的那些经典名作犹如一颗颗永不褪色的明珠，正因为有了它们的镶嵌，《龙之皇冠》才能如此璀璨夺目！

游戏迷因 GAME MEME

挖掘游戏中的各种梗和彩蛋，这就是“游戏迷因”栏目的宗旨。去年12月，《丧尸围城4》登陆PS4平台，收录了一个名为“卡普空英雄”的模式，而早在一年前登场的XOne版也免费更新了这个模式。在这个模式中玩家可以扮演17位来自于Capcom经典游戏的角色，令老玩家感到无比怀念。本期栏目就为大家介绍一下这个模式的相关花絮。

文 纱迦 美编 NINA



细数《丧尸围城4 卡普空英雄》里的满满情怀

其实“《丧尸围城》系列”的怀旧气氛一直很浓，而且很恶搞。初代主人公弗兰克的招式，很多都来自于Capcom的街机游戏《摔角霸王》。2代宣传中最醒目的就是来自“《洛克人DASH》系列”的小机器人的头。3代不仅直接加入了《街头霸王》系的动作，而且在后续DLC中追加了扮演经典Capcom角色进行游戏的内容。《丧尸围城4 卡普空英雄》的怀旧要素无所不在，从任务名称到成就/奖杯名都能勾起玩家的回忆。不过最吸引人的地方主要还是两点，一是收录了18张游戏海报，二是能扮演17位经典角色。如果你能将它们全部认出来，那么你就是当之无愧的资深卡饭了。

★关于游戏海报

18张游戏海报是以收集要素的形式分布于游戏各地的，完成收集的方式是对着海报拍上一张照片。游戏海报与成就/奖杯无关，除了能获得一点儿经验值外，就是给老玩家的彩蛋了。十分坑爹的是，收集完这些海报之后虽然会出现于游戏中的记事本里，但玩家并不能将其放大欣赏。从老玩家的角度来说，这些海报还是有不少看点的。这18张游戏对应的游戏可参见列表。

丧尸围城	洛克人
恐龙新世纪	大神
名将	逆转裁判
恶魔战士	街霸方块
鬼泣	生化危机
恐龙危机	私立正义学园
魔界村	街头霸王
幽灵诡计	红侠乔伊
失落的星球	宝岛Z

本作的简体中文翻译可以说是很接地气，像《鬼泣》、《名将》、《红侠乔伊》均是采用大陆玩家最为熟悉的译名。惟一的例外是《街霸方块》，游戏中翻译为了《益智战斗机》，令人十分不解。

值得一提的是本DLC的繁体中文翻译明显也是由简体中文的同一批人负责的，因为里面大量的译名都没有改过来。例如《鬼泣》，中国台湾版译为“恶魔猎人”，很多年前国行PS2引进《鬼泣2》时也是按《恶魔猎人2》翻译的。



★关于经典角色

在这个DLC中有17位经典角色可以扮演，不过严格来说这些角色其实都是弗兰克的COSPLAY。其中有两位弗兰克，一个是默认的经典弗兰克，另一个是从本作另一个DLC《弗兰克的复苏》搬过来的丧尸弗兰克。除此之外的15位经典角色均来自于Capcom的其他游戏。

X

出自：“《洛克人X》系列”

“《洛克人 X》系列”原本是元祖“《洛克人》系列”的分支，剧情紧随其后，之后成为了系列的主线。X 是“《洛克人 X》系列”的主人公，号称是拥有无限可能的异常者猎人。作为本 DLC 第一个解锁的经典角色，X 的实力非常低。招式辨识度也不算很高。不过选定 X 之后弗兰克摆出的洛克人经典造型还是相当有趣的。代表技是右手的洛克炮，必杀技是 MEGA 洛克炮。



巴斯

出自：元祖“《洛克人》系列”

巴斯是威利博士参考洛克人的设计图制作的战斗机器人,其目的就是要打倒洛克人,最早于《洛克人 7》中登场。巴斯其实也就是大家熟知的佛尔特，日版中的佛尔特在欧美版中就变成了巴斯。有了这么一层关系，游戏中巴斯的性能和 X 也基本相同。必杀技改为了锤地放电，不过原作中似乎并没有这一招。



隆

出自：“《街头霸王》系列”

隆是“《街头霸王》系列”惟二的全勤角色之一（另一个是肯），说是整个格斗游戏的代表人物都毫不为过。作为 DLC 中第 2 个解锁的角色，实力很不咋的。三个经典招式中，升龙拳变为了普通攻击的终结技，波动拳变为了远程攻击，旋风脚变为了必杀技。总的来说乏善可陈。

佳美

出自：“《街头霸王》系列”

在《16 人街霸》中加入的英国女特工，一般翻译为嘉米。她在《街头霸王》4、5 两作中均有登场，而且实力都非常强。我国著名选手小孩就十分擅长这名角色。不过由弗兰克来扮演时简直辣眼睛。游戏中的实力和隆接近，只是远程攻击改为用手枪射击。623K 变为了普通攻击的终结技，63214P 变为了重攻击，236K 是必杀技。



M·拜森

出自：“《街头霸王》系列”

在《街头霸王 II》中登场的大反派，日版名为维加，M · 拜森是美版名。因其大盖帽加制服的拉风造型，在玩家中赢得了警察的美名。相比隆和佳美，警察叔叔不仅实力更上一层楼，而且动作辨识度也高。前冲攻击是铲腿，普通攻击终结技是剪刀脚，来自《街头霸王 ZERO》中的发波成了远程攻击，翻滚变为了完全无敌的精神力瞬移。至于招牌技“冲电”自然就是必杀技喽。

豪鬼

出自：“《街头霸王》系列”

最早登场于《超级街头霸王 II X》，一向是系列最强的代名词，他曾经杀死了隆和肯的师父。他的招式设定和隆比较类似，豪升龙拳是普通动作终结技，灼热波动拳是远程攻击，斩空波动拳是空中攻击，来自《街头霸王IV》的 SA 攻击是重攻击，阿修罗闪空取代了完全无敌的翻滚。必杀技是作为其象征的瞬狱杀，虽然还是移动投，但命中后能够瞬间清光附近的敌人，十分霸道。



机械桑吉尔夫

出自：《漫威超级英雄对街头霸王》

来自俄罗斯的大壮桑吉尔夫是大家熟知的角色，不过这个机械桑吉尔夫首次出现于《漫威超级英雄对街头霸王》，该作曾先后推出过街机、SS、PS 版。这一作是“《MVC》系列”的第 2 作，也是系列中最乱七八糟的一作，有一堆加强版隐藏角色，包括里版美国队长——美国特工、晒黑了的樱、里版春丽——暗影女士等等。机械桑吉尔夫的普通攻击终结技是碎金掌，重攻击是旋风掌，必杀技是旋风大坐。不过最霸道的还是用身体碾压过去的泰山压顶，能够瞬间压碎一片敌人。



但丁

出自：“《鬼泣》系列”

大名鼎鼎的丁叔想必不用多说了。弗兰克苍老的造型，看起来比《鬼泣 2》里还要老。动作方面被大幅删减，但丁的代表技突刺变为跑动攻击，而百万突刺则成了普通攻击终结技。由于游戏设定的关系，但丁的近战攻击依然乏力，厉害的反而是双枪连射，因为射速快容易累积连击数，从而能够实现必杀技连发。必杀技则是来自 4 代的潘多拉炮，十分帅气。XOne 有一个独有成就，要求使用但丁的服装时吃下 5 块披萨，完美还原了但丁的最爱。而但丁第一个挑战的名字“乌木与象牙”，则是但丁双枪的名字。



小丑亚当

出自：“《丧尸围城》系列”

小丑是《丧尸围城》初代中的疯子 BOSS，将其击败后可以拿到他的两把电锯。配合增加武器耐久度的书籍后，这两把电锯摇身变为初代最实用的武器，而且用完之后还能回来再捡。出现这个角色可以说是给初代玩家的彩蛋。

红侠乔伊

出自：“《红侠乔伊》系列”

《红侠乔伊》是神谷英树还在 Capcom 任职期间推出的横版动作游戏，也是当年 Capcom 力挺 NGC 的五大名作之一。主人公乔伊在看电影时获得了超能力，能够利用慢动作、快动作等特效来打击敌人。《红侠乔伊》和《丧尸围城》还有些关系，乔伊变身的那家电影院在《丧尸围城》初代中也出现过。不过在这个 DLC 里，就只剩下造型还算比较还原了。经典的慢动作倒是保留了下来，只不过是以必杀技的形式出现的。



亚瑟

出自：“《魔界村》系列”

从 FC 时代就以高难度著称的动作游戏《魔界村》，主人公亚瑟凭借他那引人注目的铠甲和隐藏其中的大裤衩而闻名于世。《魔界村》也曾在多个 Capcom 游戏中以各种形式登场过，最出名的应该是《生化危机 4》中艾什莉那身刀枪不入的盔甲。在这个 DLC 中，对原版亚瑟最还原的一点，莫过于跑步姿势，就连音效都和 FC 时代一模一样。招式方面，由于原作并不是以丰富动作见长的，因此主要是把不同的武器改为不同的招式，例如投掷圣水、扔出长矛以及召唤雷电。

莫莉卡

出自：“《恶魔战士》系列”

《恶魔战士》是 Capcom 著名的 2D 格斗游戏，曾经一度和《街头霸王》齐名。游戏中出现的角色全部是世界各地文化中的恐怖形象，例如吸血鬼、僵尸、科学怪人等等。本作原本有机会获得环球的黑暗宇宙授权，从而形成又一个类似《漫威英雄对 Capcom》那样的版权格斗，然而最终



没有成功，这也直接导致本系列停滞了一段时间。后来还曾推出过一个高清合集，Capcom 曾表示如果高清合集的销量不错，就会考虑开发新作，目前看来是不了了之了。入选本 DLC 的莫莉卡是“《恶魔战士》系列”的标志人物之一，她是一位来自苏格兰的魅魔，被魔界三巨头中的一位收养，在养父死后正式成为了魔界三巨头。本 DLC 中还原了她的大部分招式，尤其值得称赞的是原作中前冲会变为向斜上方飞起的设定也保留了下来（本 DLC 中改为翻滚发动），但依然无法撞开尸群，而且飞起后又没有特别好的招式，所以最终沦为了鸡肋。

西塞尔

出自：《幽灵诡计》

《幽灵诡计》是 Capcom 于 2010 年在 NDS 上推出的动作解谜游戏，出自“《逆转裁判》之父”巧舟之手。主人公西塞尔在游戏开始就死了，但他因为特殊原因获得了神秘的力量，使他能够在死后继续行动。玩家要控制西塞尔反复穿越时间来解决谜题，从而最终揭开 10 年前的一个大秘密。西塞尔的名字写成日语是死せる，也就是死去的意思。游戏中其他的角色名字也都有或多或少的类似梗。本 DLC 中的西塞尔十分凶猛，出招时自带隐身，敌人无法攻击到他。而招式多为附身乱



七八糟的物体，这也是原作中西塞尔的能力之一。必杀技是西塞尔倒地召唤大量物体进行无差别攻击，其姿势与原作封面上一模一样。

吉尔·瓦伦丁

出自：“《生化危机》系列”

美丽性感的吉尔姐姐自不多说。本 DLC 采用的是吉尔最经典的《生化危机 3》蓝白短裙造型，这套服装还在 NGC 的《生化危机》重制版（以及之后的各种移植版）、3DS 的《生化危机 佣兵 3D》中出现过。弗兰克穿这件服装时的表情十分到位，然而动起来就真让人吐了。虽然吉尔曾经在《漫威英雄对 Capcom》的 2、3 两作中登场过，但是本作基本没参考这两作的动作设定。这可能是因为《MVC2》里的吉尔是初代的，而《MVC3》里的吉尔是 5 代的。本 DLC 中的吉尔最厉害的是投掷燃烧弹，而且燃烧弹造型和“《生化危机》系列”一模一样。而吉尔用手中的枪瞄准时枪自带红外线，这又是《生化危机 4》开始才加入的系统。必杀技则是火箭筒三连轰，与《MVC2》里比较相似。



顺带一提的是，在选择这套服装时，旁边的注释是：“警告：这套制服并不会助你成为解锁大师。”这是《生化危机》初代的一个梗，当时游戏的英文版台词是从日版翻译过来的，其中有不少翻译问题。其中以巴瑞对吉尔说的一句最为有名：It might be handy if you, the Master of Unlocking, take it with you. 解锁大师由此得名。

天照大神

出自：“《大神》系列”

作为本作的隐藏服装，天照大神拥有范围最夸张的普通攻击。不过由于本作的系统设定为强力丧尸会反击普通攻击，因此这个优势其实意义不大。从还原度来说，由于是从一条狗变为一个人，所以肯定不可能高到哪里去，不过挥毫作画的动作还是有的。





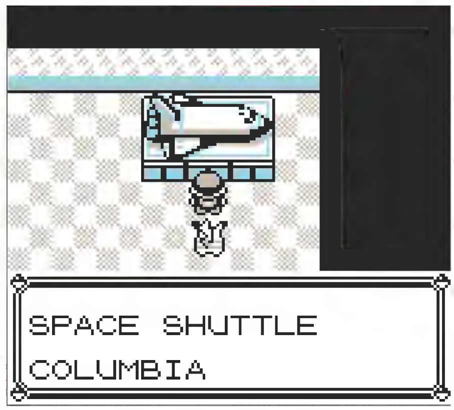
《宝可梦》神秘档案之天外来客

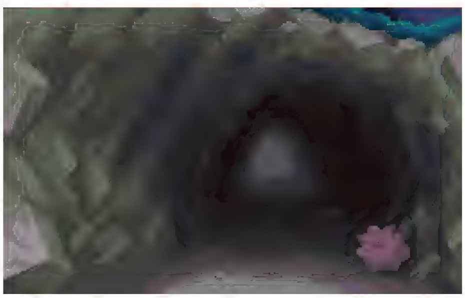
从人类知道宇宙中地球并不是惟一存在的星球开始，人类就开始了对地外生命的想象与寻找，虽然至今为止并没有地外生命存在的实锤，但也大大丰富了人们的想象力并由此带来各种都市传说和科幻作品，这其中同样也包括大量取材于现实的《精灵宝可梦》。

尼比市的宇宙飞船

在初代《宝可梦》的尼比市的博物馆的二楼，赫然陈列着一艘航天飞机，而且名字是著名的“和哥伦比亚号”。二楼的一个老人则告诉玩家说：人类在 1969 年 7 月 20 日首次踏上月球的表面，老人为了看这个新闻还去借了一台彩色电视。嗯，这和现实中人类第一次登月的时间完全吻合。而哥伦比亚号也是载入人类航天史册的一架航空飞机，拥有 28 次飞行记录，在太空的时间超过了 300 天，但最后一次返航中却发生事故爆炸解体。以完整形态出现在游戏的博物馆中，也是承载了制作人对于这架传奇宇宙飞船的致敬和纪念。

关于人类首次登月以及哥伦比亚航天飞机的记载，以及游戏中枯叶市馆主马志士参加美国空军等要素，也可以看出，起码初代的设定上，游戏还是与现实有很大联系的。





月见山与月之石

关都的月见山是一个经常会有流星坠落的地方，而坠落在这里的陨石，似乎隐藏着宇宙的能量，会让一些宝可梦进化。在《宝可梦》的诸多进化道具中，初代经过月见山时获得的月之石，是游戏系列第一个登场的进化石。

皮皮 是来自月球的精灵吗？



皮皮是一种很可爱的宝可梦，粉嘟嘟的一团，还有猫耳、虎牙、大卷尾、小翅膀等各种萌点，在游戏中被设定为大受欢迎但很少被发现的宝可梦，游戏中有专门的皮皮玩偶道具，足见其人气。游戏中，皮皮与月亮有着极大的关系，在月见山最深处的月见山广场，在周一晚上来这里，还会看到皮皮们祭拜月亮的舞蹈。显然，这是一种有社会性和宗教性的高智商生物，还会使用宇宙力量、月亮之力等宇宙相关的招式。皮皮的小翅膀虽然不能飞，但却可以聚集月光的力量，从而让自己漂浮起来。在 TV 动画的关都篇中，小智一行在月见山发现的皮皮，更是如同月面行走一般跳跃。其与月亮的奇妙关系、进化前的皮宝宝的星星形状以及在流星雨发生跳舞至天明的习性，使得很多人都认为，无论皮皮还是皮宝宝，都是来自于外太空的神秘生物。



▲《心金/魂银》在周一晚上去月见山深处的广场，会看到皮皮们在满月之夜起舞的一幕。

烈空坐 居住在大气层的宝可梦

和稀有但仍然会被发现的皮皮不同，确凿生活在地球的烈空坐是非常难得一见的，重要原因在于它生活的地方——臭氧层，尽管同在一个地球、同一个大气层，但它那里离我们还是很远的。那么长期居住在臭氧层，烈空坐吃什么呢？神仙还要吃蟠桃呢，烈空坐总要吃点什么吧？答案是：陨石。虽然有点让人好奇其消化系统，但陨石也的确是能提供特别营养的。烈空坐数亿年来以陨石为食的结果就是体内积聚的陨石能量成为了超级进化的能源，不仅自己可以超级进化，还影响了很多地面上的宝可梦们。虽然烈空坐大多数时候都不现身，但在古拉顿与海皇牙折腾到天翻地覆、或者外太空来个奇怪的生物入侵什么的，烈空坐就会挺身而出。



▲烈空坐是唯一无需超级石直接超级进化的宝可梦。

小陨星 降落尘世的流星

在《太阳 / 月亮》发售前，人们都认为烈空坐是很孤独地生活在臭氧层的，当第七世代来临，制作方很贴心地为它增加了很多邻居——同样栖息在臭氧层的小陨星。小陨星出现在辉克拉尼山的草地中，其较低出现率、不吃任何状态的界限盾壳特性以及时不时地自爆，可谓是让收集其形态的玩家伤透了脑筋。事实上，这些小陨星全部是从大气层上掉下来的。小陨星由臭氧层中的纳米粒子突变而成，以尘粒为生，因为吃的尘粒不同身体的核心也有了不同的颜色，但是吸收得过多过重，就会掉落地面。此外在《究极之日》提到小陨星会成为更强大宝可梦的食物，在逃跑的过程中也会掉落到地上——臭氧层迄今为止还有谁来着？而且以陨石为食……用“给某宝可梦增加伙伴”的想法果然还是太天真啊。





▲小陨星的7种核心形态。

代欧奇希斯 宇宙来客



代欧奇希斯是继超梦之后又一个有着正常人形的“神兽”，而其来源，则是附在陨石上的宇宙病毒DNA变异而来，拥有极高的智商和超能力，胸前的水晶据说就是其大脑，不仅思考能力超强，而且还能发射激光（超级机器人即视感）。最牛的是还有四种不同的形态——当然，这在游戏中和电影中是不一样的，电影中是理论状态，就是在攻守之间便变作不同的形态；而游戏中则无法在战斗中变形，获得夸张的突出能力的同时，必须要考虑各个形态下的短板。代欧奇希斯这又是陨石、又是侵入大气层，自然会引起臭氧层的老大烈空坐的不爽，于是便从电影开始这一对就成了冤家。在《终极红宝石 / 起源蓝宝石》中，代欧奇希斯还在撞向地球的陨石中出现。而在 4 代开始，调查特定的陨石，也都成了代欧奇希斯改变形态的方式。



▲《终极红宝石/起源蓝宝石》陨石中出现的代欧奇希斯。

绿岭宇宙中心

绿岭市的火箭发射台一度让《宝石》版的玩家浮想联翩，但是直到重制版《终极红宝石 / 起源蓝宝石》，火箭的作用才终于公开，原来，这是得文制造股份有限公司在发现巨大的陨石距离地球越来越近时，便制造了这个火箭，并搭载次元传送装置和∞能量，希望以此将巨大陨石传送到异空间，来防止巨大陨石撞地球的毁灭性灾难发生。不过最终，这次危机还是被烈空坐化解了。



小灰怪 来自坠毁UFO的宝可梦

第五世代登场的小灰怪的脑袋很大，而其分类也是脑宝可梦，如果惹了它或这个家伙进入战斗状态，就会用它强大的超能力来紧紧勒住对方的脑袋（简直是孙猴子的待遇）。而这个强力的家伙，是在 50 年前突然出现在沙漠中，据说是来自于坠毁于沙漠的 UFO——而在官方的这次煞有介事的神秘档案中，已经不再是“据说”了。





◀围绕着很多谜团的神秘宝可梦小灰怪。

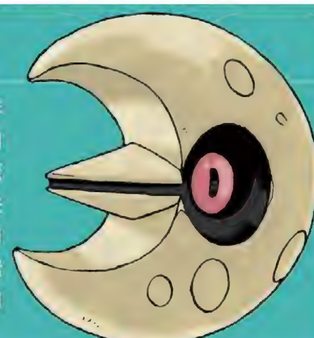
太阳岩 来自宇宙

一种存在于流星瀑布和大陨坑巨人洞窟的宝可梦，看着就如同太阳的图腾雕刻一般，从宇宙落下的宝可梦。能够通过旋转身体产生强光和高热，太阳光下更是精力旺盛，而其来源，则是来自于宇宙，随同陨石降落到地球，而在一些传说中，太阳岩甚至被认为是太阳的分身。



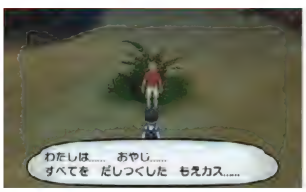
月石 随同陨石落下

月石的发现和小灰怪类似，在 40 年前陨石落下的地方发现，因此始终有来自宇宙的说法，但并没证实。而这种长着弯月外形的宝可梦，也的确和月亮有极大关系，在满月之夜会特别活泼，然而在新月时甚至无法防御。和大白天活跃的太阳岩不同，夜晚、尤其是满月时特别活跃的月石，其红眼睛会让看者心生恐惧。



来自宇宙的大叔？

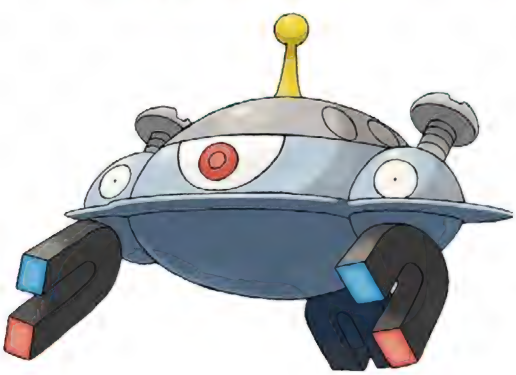
在阿罗拉地区的哈伊纳沙漠里，一个貌似失忆了的谢顶大叔忘记了回到故乡的方法，也忘了自己是谁，带着残存的记忆寻找怀念的宝可梦。当玩家带着月石或太阳岩给他看，他终于重拾记忆，告诉玩家他在 30 年前将星之鼓动托付给很多老头子的事情后，飞向天空……消失了！难道这位大叔也来自宇宙？





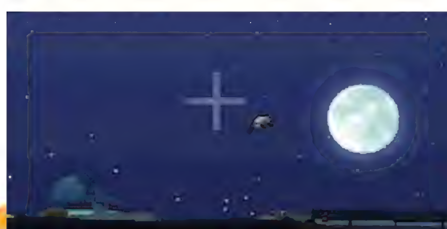


自爆磁怪 和UFO到底是什么关系？



▶在夜空中飞行的自爆磁怪很容易被误看成UFO。

三合一磁怪在特殊磁场的影响下进化成自爆磁怪后，虽然是一种自然现象，但它在天空飞来飞去的习性配合其外形，却往往给 UFO 爱好者带来很大困扰——当兴奋地发现是 UFO 并拍下照片视频后，往往被指出那是自爆磁怪，结果空欢喜一场。虽然知道自爆磁怪的确是小磁怪、三合一磁怪一路进化来的，但它们和 UFO 的关系还是很让人浮想联翩的。因此至今仍然有人们相信它们来自宇宙。

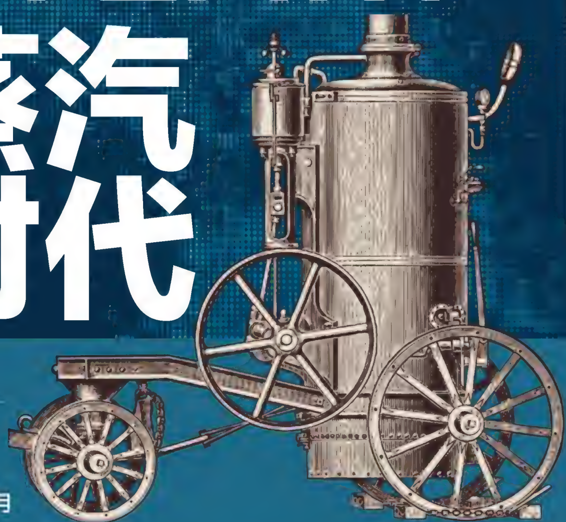


几乎在每一部的剧场版动画开场中，宝可梦的栖息地都会被说一遍。现在已经确定，即便是岩浆和海底这些原本认为不会有生物生活的地方，也发现了宝可梦。那么宇宙呢？这些传言中来自宇宙的宝可梦，传说的成分到底有多大？或许，宇宙的使者已经在这片土地上生息繁衍很久了呢。



STEAM AGE 蒸汽时代





栏目主持
稀饭&三日月

文 阿V是只牛 编 稀饭

本期的“蒸汽时代”为大家带来了两款风格都多少带着一点诡异味道的作品，前者是此前我们已经在栏目中推荐过的“《锈湖》系列”的新作《锈湖 天堂岛》，继承了系列当中充满了隐喻和一点点惊悚要素的特征，本作同时还一定程度上增强了谜题的挑战性，前期的低难度和后期的隐晦谜题形成了强烈的对比，相信足以燃起解谜游戏老手的挑战欲望。而《TAROTICA VOO DOO》虽然有着堪称灵魂画手级别的鼠绘风格画面，但是在习惯了之后就会感受到游戏的独特风味，是一款很能够展现独立精神的作品。

——这就是锈湖系列故事的开端



锈湖 天堂岛

○惊掉下巴的怪奇物语

○讲述《锈湖》故事的起源

○不时出现重口味的解谜套路

评价摘选：

Phoenix Hinotori

——一如既往地惊悚，即使没有玩过前几作，也能够好好享受游戏。

游戏信息

类型：点击解谜
开发商：Rusty Lake
发行商：Rusty Lake
发售日期：2018年1月11日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

“《锈湖》系列”有着独特的美术风格，以及自成一派的隐晦故事，笔者向来有所耳闻。包括“《密室逃生》系列”在内，“《锈湖》系列”游戏众多，故事情节互相穿插，若不是将系列游戏一次全部补完，到头来对故事只会一知半解，因此在之前笔者也一直没能下定决心去尝试。

如果你也像笔者一样，对“《锈湖》系列”感兴趣，又怕从中间某作开始玩只会一头雾水，那么大可以试试从本次要介绍的系列新作《锈湖 天堂岛》开始入坑，因为《天堂岛》的故事在“《锈湖》系列”游戏中属于前传性质，因此单独游玩也不会产生剧情上的理解障碍。

《天堂岛》采用了《旧约圣经》中的埃及十灾作为故事的题材，将每一灾作为一个单独的章节，讲述了一个以“献祭”为主题的黑暗故事。故事围绕着在锈湖天堂岛上居住的Eilender家族展开。继承了“《锈湖》系列”的隐晦故事风格，玩家在最初只知道主角Jacob因母亲死亡而重回天堂岛。据主角父亲所言，主角重回“天堂岛”是为了拯救家族于灾难之中。随着解谜的推进，玩家会渐渐发现主角母亲并非自然死亡，而是在诡异的岛上参与了为实现某种神秘目的而举行的“献祭”。

在游戏的过程中，某些隐含意义的剧情“符号”会重复出现。“黑方块”是每关通关所需收集的道具，在游戏中既代表了“灾难”，同时也代表了“记忆”。玩家每收集一个黑方块，一个灾难就会随之消失，同时母亲的记忆也会随之出现。除“黑方块”外，还有“猫头鹰”、“鹿”以及“神秘配方”等收集元素，符号与剧情的关联虽然也能够在《天堂岛》中获知一二，但是否与其他游戏相关联，则需要玩家们通过其他游戏作品去了解，因此这也成为了接触系列的最佳开端。

游戏从“血灾”开始，解谜也是从解谜无能者也可接受的超简单程度开始，第一章里谜题与谜题之间的联系显而易见，作为新手关卡向玩家展示了游戏基本的解谜逻辑。随着章节的推进，解谜逻辑变得越来越复杂，一个谜题往往与其他谜题相互交叉。在第九关中，时钟、石头、观星等谜题最后回归到星座谜题，玩家还需要看着家族成员所表演的星座形状模仿动作，难度不是一般的高。



《天堂岛》最吸引人的地方

在于将超出常理的怪奇融入解谜当中。或许因为“锈湖”是一个独特的地方，解谜中常常出现超出常理的现象，这些现象在Eilender家族的眼中似乎正常无比。当笔者为变成蚊子后又平安无事的弟弟、用时钟替换心脏却毫发无损的叔叔感到惊讶之时，也渐渐开始对“锈湖”的神奇产生兴趣。游戏中的“神秘配方”仿佛预示了这场“拯救”之路的最终结果，而主角为家族去除灾难所做的一切都是在为“结果”铺路。游戏的最后一关将玩家引导至一场神秘的宗教仪式，并将故事推向高潮。令人疑惑的是，一开始笔者以为母亲单纯是“献祭”的受害者，但结局所展示的母亲仿佛是一切的“主导者”，不仅让主角返回岛上，一步一步引向“神秘配方”所展示的结果，而且还获得了其他家族成员的支持和配合，这可能是故事的反转，也有可能是带着更深的含义，这让人捉摸不定之处，也是“《锈湖》系列”的吸引人之处。

虽然《锈湖 天堂岛》以点击解谜玩法为核心，但自成一派的独特故事才是支撑“《锈湖》系列”走到至今的内核，隐晦的故事总能够吸引玩家寻根究底，也只有充满求知欲望的玩家才能够感受到“《锈湖》系列”的魅力所在。



TAROTICA VOO DOO

——别想了！游戏名字没有特别的含义

○使用MSX-BASIC开发的复古味游戏

○灵魂鼠绘动起来十分带感

评价摘选：

SAI_TOH_SAN

——这个游戏并不是能够抓住所有人的痛点的类型，但有种别的游戏没有的独特味道。

游戏信息

类型：解谜冒险

开发商：TPM.CO SOFT WORKS

发行商：TPM.CO SOFT WORKS

发售日期：2017年12月29日

用户测评：好评

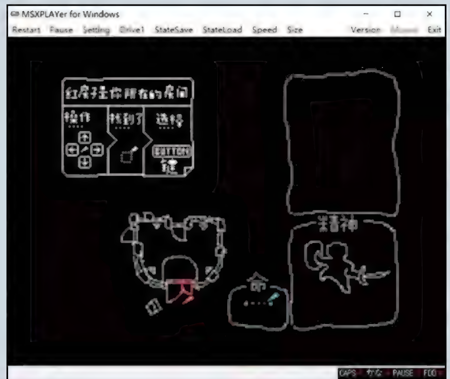
是否有中文：有

游戏简介

对于笔者来说，MSX主机仅是一个陌生的词汇。诞生于1983的MSX集个人电脑和游戏主机与一身，并自带专用的开发工具MSX-BASIC，游戏史上的经典之作《合金齿轮》初代也是在这台主机上进行首发。时隔30多年，MSX依然被古董游戏机发烧友所追捧，只要在网络上搜索一番，就会发现日本依然有着线下的MSX主机交流会，而线上依然有发烧友分享着如何使用MSX-BASIC编程的话题。

《TAROTICA VOO DOO》想必也是诞生于这样的背景之下，如果玩家点进TPM.CP.SOFT WORKS的官网，就会发现和《TAROTICA VOO DOO》相比，开发者其他用MSX开发的游戏显得中规中矩，缺少特色，其中一个名为“Matrix”的游戏更是原始得让身经百战的笔者提不起游戏欲望，如此一对比，《TAROTICA VOO DOO》的鼠绘画面的确是魅力十足。

作为一款充满复古味的游戏，本作并没有用文字讲述故事，游戏从流畅的线条动画开始：飞机内部空姐推着饮料，却迎来了飞机失事，直砸向山坡上的一座房子，而房子外的神奇生物“黑色骑士”拿着剑盾，进入到房子内部，它必须探索房间，说服这家人逃命。故事中嵌入了不少童话风格的内容，比如火精灵控制宅邸中的所有火源，高举火把一副原住民模样的女仆人，还有通过钻画框进入另一个房间等等。虽然缺少文字会造成一定的理解困难，但故事和游戏中的谜题相互穿插，玩家在解谜的过程中会逐渐掌握故事的全貌，包括上文所述的火精灵背后的秘密等等。在通关之后，玩家对于“黑色骑士”究竟是怎样一种生物也会心中有数。总体来说，游戏故事短平明快，整体玩下来完整又轻松。



开始游戏之后，你会发现游戏的特色不在于鼠绘画面，而是在于鼠绘画面动起来的那一刻，相信任何玩家都会由衷发出感叹，真带感！游戏画面右上方的方框显示的是当前互动的物品状态，物品的状态以动画的形式展示，而每种状态都由几帧动画组成，玩家控制方向键和物品产生交互，每按一下则播放一帧动画。比如游戏中的门共有开、关、半开关三种状态，玩家需要控制方向键来选择开门还是关门。

游戏中的序列帧动画不仅仅用于开头，还被用于解谜和战斗中。当动画用于解谜时，根据谜题是否已经解开，相应的物件将会展示不同的动画，比如当画框的谜题尚未解开，展示的动画则只会卡在画框半开的状态。战斗相关的动画也十分有趣，从待机到攻击的行为中，敌人的动作幅度大得夸张，令笔者印象最深刻的，莫过于在浴室中，穿浴袍的小姐姐甩头一掌，体验了一把“巴掌临头”。

和一般的RPG战斗不同，《TAROTICA VOO DOO》的战斗没有死亡，没有装备系统，有的是进攻、防守和“命”。在一次战斗中，玩家必须狂按方向键上下以完成“举刀-砍下”的动作，只有将动作回复到举刀状态，才能够在砍下的时候击中敌人。由于按一下相当于动画的一帧，因此狂按的过程中还真的有一种“掏刀子”的真实感。鬼畜的是，当你在拼命“搓招”的时候，敌人也会规律地切换“待机-战斗”的行为模式。由于敌人没有“命”的设定，只有攻击到一定次数才会死亡，而玩家的“命”则是固定不变的，因此，整个战斗系统需要玩家进行简单的数学计算，同时使出百分之二百的毅力和手速，在敌人攻击的时候及时切换到防守姿势，然后又得在敌人待机的时候拼命“搓招”，以求“搓”出待机时间内允许的最大攻击次数。但这个系统也有它的问题，游戏里的大多数战斗都十分友好，最终BOSS却依然会让人感到何谓绝望。

虽然游戏有着战斗要素，但总体还是以解谜玩法为主。在解谜的过程中，玩家只会获得正确或错误两种反馈，解谜正确的时候会触发目标物件的新动画，而解谜错误的时候玩家则只能原地踏步，查看是否有所遗漏，整个过程容易消磨耐心，就连笔者也不止一次想要搜索攻略（当然也可能是因为笔者不擅长玩解谜）。虽然整个解谜关节一环扣一环，但有时候的确难以摸清头绪，也比较容易导致卡关。

《TAROTICA VOO DOO》将复古风从头贯彻到尾，复古的同时又有着不一样的地方。顺带一提，游戏已经入围2018年度IGF独立游戏大奖创新奖（Nuovo Award），以往这个奖项都会颁给一些“难以言喻”的游戏，或许《TAROTICA VOO DOO》的独特之处也能够被评委们所赏识吧。

游朝 2018 忆日

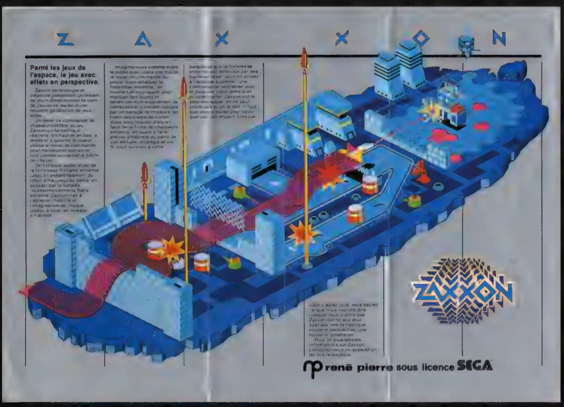
农历 十二月

从1970年代 1月（下旬）~2月（上旬） 到1980年代

JANUARY

节气 大寒（1月20日）+立春（2月4日）　从1月16日至2月15日

因为合刊的时间跨度比较大，所以本期的“游朝忆日”将会收录1970至1980年代1月下旬到2月上旬发生的大事。这是游戏界当中开始风起云涌的月份，经过了新年假期之后的酝酿，一部分重要的产品都会在这个时间段崭露头角。但与此同时，当时还在野蛮生长的游戏界当中也会有一些荒唐的投机行为正在发生，其行径和今时今日移动端游戏的乱象简直无比相似，让人不禁感叹游戏虽然日新月异，贪婪却从未缺席。



朝向

日本

1982年的1月，世嘉推出了街机系统主板“Zaxxon”，搭载了划时代的技术“等距视角”（Isometric graphics），而玩家们更熟悉的称呼应该是“斜45°视角”，首个运用了这个技术的游戏就是和主板同名的作品《Zaxxon》。

年度大事　1972年：在游戏史上有着关键地位的《乓》就是在这一年诞生。在一开始的时候，它是作为酒吧当中的消遣设施而展现在公众面前，而获得如此殊荣的酒吧名叫“Andy Capp's Tavern”。

经典

1986年2月，彼时尚年轻的SNK推出了他们的首款欧美好评大作：俯视角射击游戏《怒》。这款作品中的许多元素借鉴自Taito的同类型作品《Front Line》，不过加入了双打设定，玩家需要操纵拉尔夫上校和少尉克拉克，联手对抗大量的敌人，其中不乏坦克和直升机等载具。多年后拉尔夫和克拉克成为了SNK旗下著名格斗游戏《拳皇》里的经典角色，他们和莉安娜组成了怒队，是拳皇大赛当中经常登场的队伍之一。后来两位士兵甚至在SNK另一个著名作品系列《合金弹头》的新作《合金弹头6》当中作为可选角色登场，再一次于枪林弹雨当中大展身手。

创新

1974年2月，Taito推出了体育游戏《Basketball》，并且在游戏当中呈现出了篮球运动员和篮球框的形状，因此也成为了第一款有着人类建模的游戏。而在同一个月中，欧美游戏发行商Midway获得了这款游戏的授权，以《TV Basketball》的名称在北美发售，从而让其成为了第一款在北美授权发行的日本游戏。

神机

1984年1月24日，苹果推出了足以传世的一体机个人电脑系列的第一款产品：“Macintosh”，大部分人更熟悉的应该是这个系列在1998年时采用的新商标“Mac”，首款系列产品后来为了和新型号区分，被命名为Macintosh 128K，带有9英寸的黑白CRT显示器，配搭有单键式鼠标和键盘，运行的则是如今Mac OS的原型“System Software”。

创刊

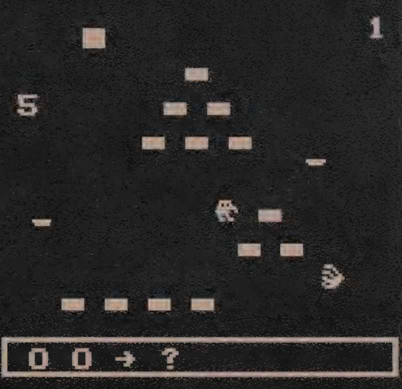
1981年1月，专注于报导雅达利旗下电脑产品情报的杂志《ANALOG Computing》正式创刊，开始了其长达9年的出版生涯。这本杂志几乎每一期都会向读者介绍起码一款用BASIC语言编写的游戏和一款用机器语言编写的游戏。





退场

1984年，有着传奇色彩的游戏主机米罗华奥德赛^{2}（Magnavox Odyssey^{2}）宣告停产，这台第二世代的游戏主机走过了完满的生涯，从1978年12月开始在欧洲上市，第二年2月登陆北美市场，直到停产之前售出了超过200万台，而且有为数不少的游戏登陆了这台主机，其中包括了欧美游戏界的永恒经典《青蛙过河》和《Q伯特》。



投机

1975年2月，在游戏界昙花一现的游戏工作室Horror Games推出了他们的惟一作品《Shark Jaws》，一款让玩家控制潜水员躲避食人鲨鱼的游戏，试图靠着蹭上大导演史蒂芬·斯皮尔伯格拍摄的热门电影《大白鲨》（Jaws）的热潮捞一笔块钱。这是游戏史上可考据的第一款电影联动游戏，但并没有取得电影制作方的授权，所以采用了一种几十年后还被我国国产山寨电影运用的低端手法：把框体外的游戏标题《Shark Jaws》当中的“Shark”印得很小很小，只留下一个巨大的“Jaws”以误导消费者，甚至连开发商Horror Games其实都是一家虚构的公司，实际上游戏的真实开发商是Kee Games，一家1973年成立的街机框体生产商。



文 Kissingrose 美编 雷普利

大家好，"游戏兵工厂"又和大家见面了，不知道上期的内容大家是否满意，还请多多提意见和建议。本期我们向大家介绍的，同样也是一种非常有名的武器，而且它的历史比之前的 AK-47 更加久远，它就是 M1911 手枪。

■老当益壮 M1911

M1911简介

"M1911 是世界上最受欢迎的手枪之一"——《BF3》中对 M1911 的描述

M1911 可能是到目前为止世界上最知名，同时也是最成功的一种手枪，大概当初约翰·勃朗宁在设计这种武器时，也没有想到日后它能风靡全球，收获各种溢美之词。


■正在和M1917机枪一起摆造型的约翰·勃朗宁。

在 19 世纪末、20 世纪初，美国和当时刚成立不久的菲律宾第一共和国之间爆发了一场战争，虽然最终美国获胜，并将菲律宾变为自己的殖民地，但战争期间菲律宾的摩罗人战士令美国人印象深刻。这些战士斗志高昂，并使用一些药物进行刺激，使自身对于疼痛的反应大大降低，因此在丛林中拼杀得相当凶狠；同时，美国人也发现，当时装备的柯尔特 M1892 左轮手枪的威力不够，停止作用不足，面对近乎疯狂的摩罗战士时有点捉襟见肘。因此美国陆军决定研制一种新型的、口径不小于 .45 口径的手枪作为自卫武器。

总共有六家公司参与了新手枪的竞标，而柯尔特公司选送的由约翰·勃朗宁设计的方案最终通过了测试，并获得了 M1911 的编号，进入美军服役，时间是 1911 年。没过多久，M1911 手枪便参与了服役后的第一场战争，这就是第一次世界大战。在一战期间，几万支 M1911 手枪被配发给美国陆军，并出色地完成了任务。战后，美国陆军针对 M1911 使用时出现的一些问题提出了改进意见，改进后的手枪被称为 M1911A1。在二战期间，约有 200 万支 M1911 手枪被配发至美军的各个军种，盟军中其他国家的军队也对这种武器钟爱有加。M1911 手枪在美军中一直服役到 1985 年，才被更新更先进的伯雷塔 M9 手枪替代。不过，即便如此，喜欢大口径的美国人依然对 M1911 念念不忘，虽然不再是制式武器，也仍会有部队自己采购 M1911 手枪来使用；民用市场则更为广阔，各种厂商生产的不同型号、不同尺寸、不同口径的 M1911 手枪琳琅满目，可以满足爱好者们的各种口味。

有关手枪的小知识

右图上这支 M1911A1 是美国春田公司生产的 1911 Mil-Spec .45ACP，一种使用现代工艺生产的复古造型 M1911 手枪。可以看到，图上的手枪已经被拆开了，现在这支枪处于不完全分解状态，可以进行简单的清洁与维护；如果需要彻底清洁的话则需把枪支进行完全分解。图上的各个部件已经标上了名称，这些部件基本上都能在各种半自动手枪上见到，我们接下来就简单介绍一下这些部件的功能。

整支手枪最重要的部件，大概就要算枪管了，毕竟没有枪管的话，拿什么发射子弹呢？枪管的尾部是膛室，子弹在待击时会被装填到膛室中。当手枪射击时，装在套筒尾部的击针撞击子弹弹壳尾部的底火并引燃发射药，在发射药燃烧后产生的高温高压气体（即火药燃气）的作用下，子弹的弹头就会沿着枪管前进并射出；同时，由于作用力与反作用力的原理，火药燃气会同时带动套筒后座，然后套筒再带动抛壳机构将发射后的



■不完全分解的M1911A1。

弹壳抛出，并在复进簧的作用下复位，复位过程中将下一发子弹拉入枪膛。有时候我们看到半自动手枪也会被称为"自动手枪"，实际上就是指这类手枪在射击完一发子弹后会自动装填下一发子弹，而半自动手枪的"半自动"，则是针对射击模式而言的。

为了能让套筒进行往复运动，底把上有一体成型的导轨；同时，手枪的发射机构也都安装在底把上，比如我们图上看到的扳机和击锤，前者的作用是带动扳机组，并最终带动后者撞击击针，进而让击针撞击底火。由于手枪工作原理的不同，并非所有手枪都有击锤；而即便是有击锤的手枪，也未必能在套筒尾部看到其外露出来。由于通常情况下的 M1911 是典型的单动手枪——射击时扳机只负责放下已进入待击位置的击锤——因此击锤必须外露，以便射手可以手动压下击锤，使枪支进入待机状态；后来有厂家对 M1911 进行改造，使其变成了双动手枪，即射击时扳机先带动击锤进入待击位，再放下击锤击发，射击时更加方便，省去了手拉套筒或按压击锤的步骤，但是相应的，扣动扳机需要更大的力量。尽管单动手枪扣动扳机时需要的力量更小，但相应的安全性也更低，可能会因为误操作或跌落而走火，因此这样的手枪通常都额外配备了保险。M1911 带有双保险——枪身保险，即图中位于击锤下方的保险，以及握把上的握把保险，射击时需先接触

枪身保险，再用手握紧握把以接触握把保险，这样的设计基本只有在M1911式结构的手枪上有，其他厂家的产品上基本是没有的。

底把除了安装各种枪机部件外，还有个重要的功能，就是握把同时也是弹匣井。由于手枪地盘就那么点大，所以弹匣只能直接插在握把里，因此释放弹匣用的弹匣解脱钮也就设置在了大拇指一伸就能够着的地方。所有的手枪基本都把弹匣解脱钮设置在类似的位置，只不过形状上不太一样罢了。空仓挂机柄是用来解脱空仓挂机状态的部件，所谓空仓挂机，是指拥有此功能的长短枪支在射击完最后一发子弹后，枪机或套筒被相应的部件卡住，以阻止其复位，目的是提醒射手更换弹匣；在装入新弹匣后，按下空仓挂机柄或按钮，解除挂机状态，枪机便可以复位并将子弹带入枪膛。

最后还有几个部件，复进簧在之前已经提到了它的作用，而复进簧导杆则是负责保证复进簧在压缩时不至于跑偏。至于复进簧帽和枪管套，前者安在套筒前端，在套筒后座时用来压缩复进簧；后者也安在套筒前端，用来防止枪管移位，这两个部件是M1911式手枪独有的，其他的手枪要么没有，要么有其他类似功能的部件，但大多都是不可拆卸的。

M1911的缺点

尽管M1911如此长寿，但也并非十全十美。首先，这种手枪开始服役的年代是1911年，到现在已经过去了107年；即便是在被M9替代的1985年，M1911也是74岁“高龄”了，其设计即便不说过时，也是十分陈旧了，不进行改造的话显然无法满足日新月异的战术需求。其次，M1911使用的是大威力的.45口径ACP弹药，这种弹药的威力和停止作用都令人满意，然而相应的，其后座力也很大；更重要的是，由于.45 ACP弹药尺寸的关系，M1911的标准弹匣中只能装入7发子弹，虽然威力弥补了装弹过少的缺陷，但与弹匣中可装入多达15发子弹的M9相比，显然逊色不少，况且9×19毫米口径的弹药在威力上也不见得比.45 ACP差太多。

M1911与游戏

各种厂家生产的不同型号M1911手枪是电子游戏的常客，至今在至少130个游戏中登场过，不仅是各式动作射击游戏，战争题材的策略类游戏也经常能看到它的身影，甚至连《暴雨》这样的解谜类游戏中都能露上一小脸。那么我们继续挑选几个有代表性的游戏，来看看M1911这几个游戏中的表现究竟如何。

BF3

Battlefield 3

首先要提到的是EA旗下的第一人称射击大作《BF3》。发售于2011年的《BF3》是系列中继《BF2现代战争》后又一款有单机剧情的作品，游戏基于改进版寒霜2.0引擎开发，其画面效果和物理表现在当年堪称惊艳。

实际上，《BF3》并不是M1911在“《BF》系列”的首演，早在系列第一部作品《BF1942》中，M1911就已经登场了。之所以将《BF3》作为代表，是因为在《BF3》中，第一次加入进行了现代化改进的M1911手枪。这支M1911手枪只能在对战模式使用，并且只有EA的Gun Club会员及“《BF》系列”老玩家才能获得。另外有一把名叫M1911 S-TAC的手枪，则可以通过完成DLC《终局》中的任务“绝对精准”来获得。



■《BF3》多人模式中正在更换弹匣的M1911。

虽然名字叫M1911，但实际上游戏中的建模是参照美国海军陆战队远征队专门定制的MEU手枪设计的。这种手枪使用了轻量化的扳机和击锤，同时在底把的左右两侧都安装了枪身保险——游戏中的建模将这些特点一一还原，另外还使用了真枪上没有的、可容纳8发子弹的加长弹匣。值得一提的是，游戏中M1911的枪声很还原，十分接近真正的M1911的枪声。至于威力方面，由于手枪只是一种辅助武器，所以能在游戏中用上的时候不多，通常是在主要武器弹药打空，又需要继续开枪还击的时候才派得上用场。不过，就我个人的体验来说，《BF3》中的这支M1911是值得信赖的，枪法准的话有效射程内两三枪就能收获一次击杀。

另外，在《BF4》和《BF硬仗》中出现的M1911手枪，造型又换成了威尔逊战斗公司生产的“维克斯精英”手枪，好在性能上并没有变化。只是在《BF4》中，M1911是最后一支解锁的手枪，想用上它必须先获得34000分的手枪得分，而且还享有专属成就/奖杯——用M1911击杀45名敌人。

M1911在《BF3》中的总体评价

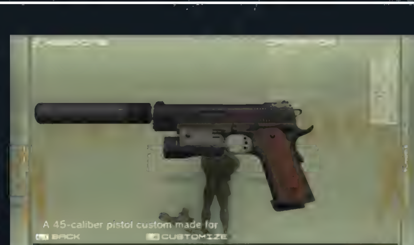
还原程度	★★★★★
威力表现	★★★★☆
入手速度	★☆☆☆☆
综合得分	★★★☆☆

《潜龙谍影4 爱国者之枪》

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

既然是介绍M1911在大作中的表现，那么有一部游戏就不能不提，它就是《潜龙谍影4 爱国者之枪》。这部在十年前发售的游戏想必大家都不会陌生，传奇英雄索立德·斯内克在系列中的最后一次登场，为游戏增添了不少悲剧色彩，尤其是在最后一幕中，衰老的斯内克拿着手枪想要自杀，看着让人十分揪心。而这支手枪，正是游戏中陪伴斯内克在世界各地征战的Operator手枪。

▶《潜龙谍影4 爱国者之枪》中的Operator手枪，建模十分精致。





从外形上看，GSR 手枪与普通的 M1911 略有不同，是的，西格·绍尔公司在 GSR 手枪的外观上加入了本公司 P220 手枪的特征；同时还改进了手枪的结构，因此性能上也没得说。不过现在西格·绍尔公司的网站上已经看不到 GSR 手枪的名字，产品名录里只剩下一个“1911”，外形也做成更加接近原版 M1911 的样子，大概是消费者不满意原本的名字和造型，给提了意见的结果。游戏中这支手枪的性能与Operator相近，属于典型的高精度大威力武器。

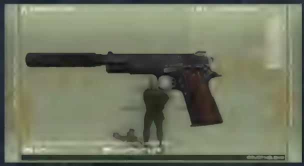
《潜龙谍影 4 爱国者之枪》里还有两支 M1911 型手枪，其中一支叫做“Race Gun”，这支手枪的原型是 SVI 公司制造的 M1911 比赛用手枪，这些手枪的精度非常高，十分适合射击竞赛，但是真的要带上战场就不行了，因为其可靠性是个大大的问号，同时扳机力也被调整得非常轻，可能摸一下扳机就能开枪，所以极度容易发生走火的事故。游戏中的这支 Race Gun，外形与真家伙别无二致，口径也改成了 9×23 毫米，因此这支手枪的威力也大打折扣，总是要打上好几枪才能把敌人撂倒，不像别的 M1911 手枪，基本都是一枪毙敌；不过口径小也有好处，Race Gun 的弹匣中可以装入 19 发子弹，装弹量仅次于格洛克 18C，在游戏里的手枪中排行第二。



▲Race Gun，样子十分漂亮。

虽说现实中这支手枪拿来打仗有点开玩笑的意味，但游戏中不用纠结太多真实性方面的问题，况且这支 Race Gun 虽然从杀伤力的数值上看有点惨不忍睹，却有种奇特的额外属性。玩过《潜龙谍影 3 食蛇者》的朋友肯定还记得，山猫那支柯尔特 SAA 手枪射出的子弹可以在各种物体表面上反弹，进而从匪夷所思的角度击杀敌人。SAA 的这种奇特的能力，到了 4 代里面就由 Race Gun 给继承了，算是弥补了威力过小的缺陷。但说到底，这支手枪在低难度时拿来寻开心还行，攻略游戏还是用正常一点的手枪比较好。

而最后一支 M1911 手枪则大有来头，即《潜龙谍影 3 食蛇者》中大首领使用的 M1911 Custom。这支手枪是整个游戏中除沙漠之鹰和 Thor.45-70——这支后装的单发式手枪用的也是 M1911 的底把——威力最大的一支，也是整个游戏中综合性能最好的一支手枪。尤其是精度方面，感觉只要瞄个大概就一定能打中目标，极端精准。另外就是这支手枪所安装的消音器，也是与 3 代中的造型完全一样，而且这支消音器还是专属于 M1911 Custom 的，不能和 Operator 的通用，果然大首领才是“《潜龙谍影》系列”的真·主角啊。更彰显身分地位的是，这支手枪只能通过输入密码来解锁，无法在游戏中购买或获得。



▲M1911 Custom

看完了《潜龙谍影 4》里 M1911 们开会，也该打个分了，不过这么多不同的型号，究竟该以哪个为打分的对象呢？我觉得还是给 Operator 吧，毕竟每当播片时就会自动把它切出来放到老蛇手上，主角地位不言而喻嘛。

Operator 在《MGS4》中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★★☆
入手速度	★★★★★
综合得分	★★★★☆

《杀手47》系列

Hitman

最后，我们来看看一个将 M1911 当作招牌的游戏系列——“《杀手 47》系列”。光头杀手 47 的故事想必大家都是如数家珍了；而在游戏的过程中，大家肯定对于 47 手中那两只银闪闪的手枪印象深刻。这两支手枪在系列大多数作品中叫做“Silverballer”，而在系列的第一部作品：于 2000 年发售的《杀手 代号 47》中，它又叫做“AMT Hardballer”。实际上，AMT Hardballer 正是这两支手枪的原型。AMT 是“Arcadia Machine &Tool（阿卡迪亚机械与工具）”的缩写，虽然名字里有个阿卡迪亚，但



▲《杀手47 赦免》的宣传图，Silverballer在黑暗中闪闪发亮。

实际上这家公司却坐落在美国加利福尼亚州的欧文戴尔市，阿卡迪亚市在它隔壁。这家AMT公司的主营业务是生产各种轻武器，而且是生产一些已经上市的武器的仿制型号；该公司总是换着花样地要把这些武器改成用不锈钢来制造，最有名的产品大概就是在“《杀手47》系列”里大红大紫的AMT Hardballer了，这种M1911的仿制型号从1977年开始生产，直到2002年停产，见证了AMT公司的盛衰兴亡。

其实话说回来，银闪闪的手枪虽然确实好看，但有点亮光就能反射出来，自带吸引敌人目光的属性，着实不适合带出去执行任务；而且这么漂亮的手枪，多打上几次就要拆开来清洁，弄个不好把表面再给刮伤了，估计要心疼好一阵子，不如好好放在家里当收藏品供着。更重要的是，在现实中，AMT Hardballer手枪还真的只能当收藏品了——这种手枪是完全用不锈钢制成的，但AMT的技术不太过关，所以实际上手枪造出来之后质量不咋地。由于质量问题引发的销量低迷，最终导致了AMT公司的破产，Hardballer手枪彻底成为了绝版货，我想大概这也是为什么在“《杀手47》系列”的后续作品中，Hardballer被改名为Silverballer的原因吧。

Hardballer也好，Silverballer也罢，反正东西是一样的，大家都心知肚明。这种手枪在所有“《杀手47》系列”游戏中都有登场，从2000年的《杀手 代号47》到2016年的《杀手47》，而且是以主角专用枪的身分出现——这种情况在游戏界也是比较少见的，同样是标志性的双枪，隔壁《古墓丽影》里劳拉手中的家伙都已经换过几茬了。Hardballer能有这种待遇，估计还是因为样子太漂亮。毕竟有句话叫“好用是一阵子的事，好看是一辈子的事”，反正47已经有了亮闪闪的大光头，也不在乎多加两个能反光的设备了。

虽然“《杀手47》系列”中的Hardballer手枪外形上还原度很高，但在游戏的第一部作品《杀手 代号47》里，这种手枪却错误地与伯雷塔92一样使用9毫米口径的子弹，直到续作《沉默杀手》中才更正为.45口径。同时，也正是从《沉默杀手》开始，Hardballer上开始可以安装不同的配件：消音器、瞄准镜、激光瞄准器、大容量弹匣等等，而这些东西在现实中的原型上应该都没有安装过。

尽管游戏中为47准备了各种各样的长短枪械，但由于“《杀手47》系列”主打的是暗杀，而且是经巧妙设计过，能伪装成事故的暗杀，所以用得上枪的地方确实比较少；直到系列第五部作品《杀手47 赦免》，由于游戏风格发生改变，玩家可以选择持枪硬闯式的攻略办法，游戏因此特意加入了可以复数射击的“Point-Shooting”功能，让玩家能够一次杀个痛快。只可惜，这个功能和系列一直以来的风格有点背道而驰，因此在最新作中又被去掉了；好在Hardballer本身就是一把值得信赖的武器，精准而致命，再加上还是双份，也难怪ICA要将这种武器作为制式装备了。

Hardballer在《杀手47》中的总体评价

还原程度	★★★★★
威力表现	★★★★★
入手速度	★★★★★
综合得分	★★★★★

▼现实中的AMT Hardballer手枪。





总评

M1911是轻武器界的一个传奇，而这段传奇直到现在仍在续写，相信它还要在各个国家的军队、警察、执法机构工作好多年。所以很显然，它在游戏界的客串生涯也不会轻易结束，今后肯定还会在更多的游戏中见到这种长寿的手枪。好了，本期游戏兵工厂到这里也要告一段落了，让我们下期再见。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



★本期是狗年春节前最后一期 UCG。大家看到这期杂志时，估计距离过年还有十天半个月吧。之所以这么早出，并不是因为小编们急着放假回家，而是因为国内物流要提前收摊了。由于杂志送到全国各地需要较长时间，我们不得不预留出这么多时间。其实现在这个上市时间，就已经是卡着死线了。

★本期是杂志价格上涨后的第一期合刊，价格也是来到了 39.6 元。考虑到有些朋友是只买合刊的，这里就再次解释一下。从 2018 年 1 月 A 开始，UCG 每期的价格从 16 元涨到了 19.8 元。涨价主要是因为最近一年来原纸的价格一路飙升，这里我们可以给出实际数据：从 5 月到 11 月涨幅超过 40%。这直接导致各类纸制品成本增加，如果大家有买其他纸媒的话，不难发现纸媒们都不约而同选择了涨价。希望各位能理解。

★ 2018 年杂志在涨价的同时也进行了改版，其中之一就是增加了怀旧别册。这期杂志附赠的怀旧别册是第 2 辑，第 1 辑是随 2018 年 1 月 A 推出的。制作这样一本怀旧别册也是很多 UCG 老编的心愿，所幸推出之后也是受到了一致好评。这里我们欢迎新读者能够对怀旧别册提出意见，无论是想增加什么版块或是希望看到什么游戏都可以提出来。当然加页就不用提了，因为我们自己都觉得不够呀！

★因为春节的缘故，接下来 UCG 将和各位失约大概一个月，下次见面会在 3 月初。这期杂志将会非常厉害，因为会有《怪物猎人 世界》、《真・三国无双 8》等大作的详尽攻略研究，同时小编们也会将积攒了一个月的精彩内容全部放出来，敬请期待！最后在这里先给各位拜个早年，祝各位春节玩得开心，多拿年终奖和压岁钱！

UCG编辑部之走近科学2017

花季少女为何被骗沦为搬砖苦力？直播打扑克为何引爆万人围观？这个房间为何一年四季温暖如春？公司前台为何有只狗时隐时现？上班时间为何惊现巨大女式内裤投影？这究竟是自然的现象还是神明的指引？UCG 搬家的背后又隐藏着什么秘密？这一切的背后，是道德的光辉还是人性的扭曲？是现实的无奈还是沉默的爆发？敬请关注读编往来年度巨献《走近科学 2017》！

八老师为何沦为搬书苦力？

文：八重樱

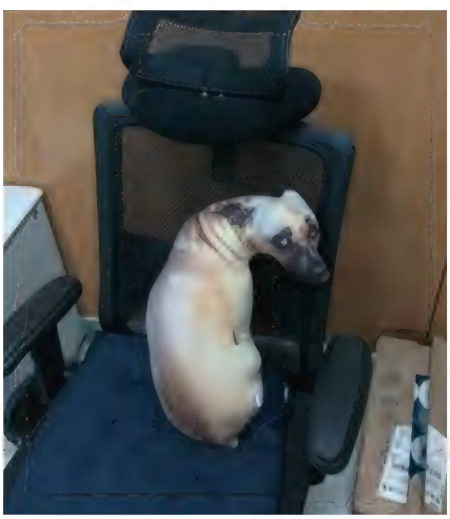
众所周知，UCG 编辑部在去年年初搬了一次家，离开了驻扎了差不多有十年之久的写字楼，来到了一个全新的工作环境中。搬家的原因，一方面是因为之前所在的写字楼因为年久的原因经常出各种问题，影响了编辑们的工作效率；另一方面，自从 UCG 的网店事业起步之后，编辑部已经快被小山般的各类书籍掩埋了，急需将仓库与办公区分开。

虽然换了个新环境对大多数编辑来说都是好事，但对我而言就并不那么愉悦了。因为自从搬家之后，责编老大对我说过的重复率最高的一句话就是：“我有一项重要的工作要交给你！”什么工作？自然是将当期的杂志从新的仓库拿到编辑部来啊！估计有读者看到这里肯定要大骂男编辑没人性了，搬书这种体力活怎么能让永远 18 岁的少女来干呢？这个说来其实也怪不得他们，因为很不幸的是，新仓库的地址，就在我家的那个小区……

时隐时现的清澈狗眼来自何方

文：余烬

每当晚上小编们从编辑部的前台路过，总会有一种不知道被谁盯着看的感觉，这种感觉是如此得渗入人心，以至于要停下脚步找找到底是谁有如此清澈的目光，然后小编们发现，这居然来自于一对狗眼！在全是文档和杂志的编辑部，到底是谁在前台养了一只狗？而且还将这只狗直接放在了椅子上，这对于编辑部干净的前台来说有点不合适吧。小狗狗，别可怜地看着我，我必须得把你从椅子上抱下来！而当小编们走近一看，这根本就不是一条狗，只是一个披着“狗皮”的靠枕而已。原来这是我们的前台小姐姐的东西，白天靠枕在她身后还看不出来，当她晚上回家之后就开始出来吓人了。好吧，今年确实是狗年，但在每天都会经过的前台有这样一只“狗”也确实是蛮吓人的，还是说这其实是对编辑部中那些单身的人士无情地嘲讽？汪汪汪！



窗帘为何惊现神秘内裤倒影

文：水无月

某日上午 10 点左右，编辑部众人正在埋头工作，这时不知道谁突然说了一句“怎么窗帘上有一条内裤？”（补充一下，文编办公室内的落地窗面朝南，上午这个时间点正好要承受着太阳的直射，因此为了防止阳光干扰工作大家都会常时放下窗帘），于是众人纷纷放下手上的工作往窗帘看去，发现窗帘上的确有一个内裤状的倒影，由于倒影过于显眼为避免大家产生不雅联想，小编们必须立刻查明影子到底是怎么来，众人根据太阳的光线照射方向以及靠近窗帘的形状相似的物体进行了一番分析后终于得出结论——原来这是我戴着的耳机的影子，由于我的座位距离窗帘最近，因为耳机在特定角度的太阳光线的照射下便呈现处了内裤形状的倒影。虽然破案了可我却百思不得其解——好端端的一个耳机怎么就会被照出一个内裤的影子呢？

某主播直播 21 点为何日入 7 万

文：苍穹

2017 年度，UCG 编辑部的众小编也为直播间的观众们带去了大量新老作品的直播。其中既有福利满满、游走在禁忌边缘的《无夜国度 2》，也有多人联机、相互陷害乐趣多的《马力欧赛车 8 豪华版》。但是没有人能猜想得到，去年人气最高的直播，竟然是《生化危机 7》的付费 DLC“21 点”，主播是苍穹和果汁。这一类似《电锯惊魂》里死亡游戏般的打牌模式视觉效果非常刺激，在 21 点的基本规则上融入了效果各异的王牌，比昆特牌更容易上手。直播间的观众们在观看之余也纷纷出谋划策，人气值一举飙到 7 万，只为看果汁小姐姐打牌。

神秘斩断椅背的无名一刀

文：北山杉

说起这个被折断的椅背来，却也是一桩怪事儿。椅子的主人是美编雷普利同学。某天，当他早上来到编辑部时，发现自己心爱座椅的椅背被拦腰截断，仅剩一点皮革死死地拉住椅背的上半部分，似乎在维护身为电竞椅最后的尊严。据好事者观察，椅背折断的切口部分相当光滑，像是被什么利器划过一般。雷普利同学看到后大怒，当即斥问一众围观编辑这是怎么一回事，结果半天也没问出个所以然来，更不用说找出罪魁祸首了。也正因为这事儿雷普利同学坐在断椅上闷闷不乐了好些天。直到现在我们仍不知道那天所折断的椅背到底是何人所为，又是出于何种目的犯下如此罪行。

2017年度编辑部流行游戏排行榜

第 1 名	尼尔 自动人形	10 人
第 2 名	塞尔达传说 旷野之息	9 人
第 3 名 2 位并列	女神异闻录 5 中文版	8 人
	超级马力欧 奥德赛	8 人
第 4 名 4 位并列	地平线 零之曙光	7 人
	仁王	7 人
	火焰之纹章 回响 另一位英雄王	7 人
	马力欧赛车 8 豪华版	7 人
第 5 名 3 位并列	异度神剑 2	6 人
	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	6 人
	茶杯头	6 人
第 6 名 7 位并列	刺客信条 起源	5 人
	重力异想世界 2	5 人
	生化危机 7	5 人
	油彩军团 2	5 人
	神秘海域 失落的遗产	5 人
	怪物猎人 ××	5 人
	超级机器人大战 V	5 人

专家点评

三月：《尼尔 自动人形》夺冠似乎有些意外，但仔细一想又在情理之中。毕竟它出在一个成熟的平台上，本身素质优秀，有足够的话题性，花上 20 小时就能获得不俗的游戏体验，而且白金还挺容易。

纱迦：《塞尔达传说 旷野之息》虽然拿年度游戏拿到手软，然而毕竟出在一个全新的平台，要想体验就得买一台新机器，成本略高。相信有不少人会借着中文版的东风在这个寒假补完。

稀饭：中文版如今已是玩家选择游戏的一大标准。看看 2016 年发售的《女神异闻录 5》在 2017 年还有如此多的人补课就知道了。尽管对于编辑来说语言不是障碍，但有中文版当然会优先考虑，哪怕多等一段时间都 OK。

新办公室内四季如夏之谜

文：秋沙雨

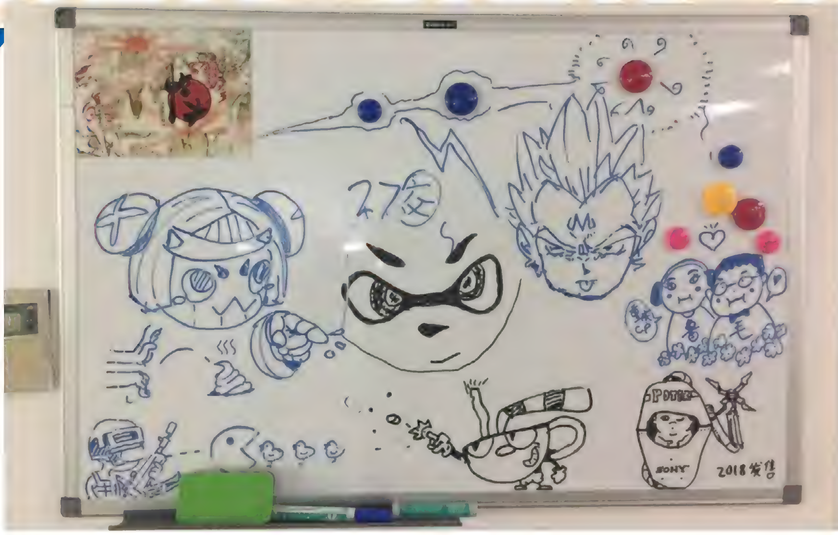
虽说编辑部所在地的冬天在最冷的时候还是可以叫人手脚冻僵的，不过即使在最冷的时候进公司之后马上脱下外衣，已经成了所有小编们的默认行动，在出太阳的时候甚至还要开空调——当然不是为了取暖，而是为了降温。正巧的是八重樱和我紧挨着，更巧的是八重樱怕冷而我怕热，到了这时候就经常能听到坐在空调下的两人一个喊着“今天不开空调吗？”另一个瑟瑟发抖地关上空调。

为何在冬天里小编们还处于需要开空调降温的处境呢？这当中的理由既有外因，也有内因。外因自然是天气，度过了最冷的那一段时间之后深圳的天气基本上最高温度都能达到 20 度以上，再加上文编办公室的窗子都是朝南的，太阳的暴晒使得室内温度直线上升，以往南方常见的“冬天时室外比室内暖和”的情况就完全不适用于此刻的文编办公室。至于内因，那当然就是一字排开的电脑们和家用机们了，现在编辑部的文编们几乎都是每人 2 个屏幕，1 个用于办公，1 个用于打游戏。两台显示器 + 一台电脑主机 + 一台家用机所产生的热量综合再乘以小编人数，就达到了十分“可观”的程度。

能够自动作画的神秘白板

文：纱迦

在新编辑部的门口有一块白板，最早老编用它来发布通知，然而随着时间的推移，编辑们经常会发现白板上神秘多出了一些图案。这些图案都是有其含义的，包括近期热门游戏的插画，编辑部某人的扭曲形象等等，着实让大家大为吃惊。难道是新搬来的办公室里有某个怀才不遇的自杀画家的鬼魂？不过在明查暗访之后我们才发现，原来 UCG 编辑部内还是有几个小画家的，比如美编雷普利（2016 年那个疯狂机器猫的作者）、文编六等星等等。不过在接受调查时只有部分画作得到了确认，还有一些则是作者不明。难道当真有鬼？最终我们找到了答案，原来有几副图案是来编辑部访问的业内同行、合作伙伴们留下的。他们看到白板上有这些图案时就不禁技痒，在上面画了几笔。如此一来答案算是揭晓了，但为何看到有图案的白板就会产生作画的冲动呢？这就得从心理学角度入手了……





2017年度编辑部风云人物

三日月

时穷节乃现，危难出英雄。所谓风云人物，那是要在非常时期才能体现出价值的。三日月同学加入 UCG 三年有余，在大家眼中，他就是一个涉猎超广的重度动漫游爱好者，基本上你和他谈任何动画 / 漫画 / 游戏，都可以获得他的回应，其口头禅是“我知道那部 XX，是不是讲 XX 的。”而且他绝对不是敷衍了事的回应，往往还能说出这部作品的最大亮点及个人看法。不过尽管如此，前两年的风云人物评选都忽视了他。直到编辑部搬家后的某一天晚上，我们的淘宝客服突然爆出三日月氪金跑路的传闻（详情可参见后文），顿时引爆了整个编辑部。直到这个时候，大家才惊奇地发现，三日月的座位，竟然正好是在新编辑部的正中央！看到这众星拱月般的布局，我们不得不感叹：像三日月这样出色的人，无论在什么地方，都像漆黑中的萤火虫一样，那样的鲜明，那样的出众。

氪金氪到跑路？

文：稀饭

三日月虽然平常在编辑部算不得是非常高调的人，但奈何他就算自己想要减仇恨，他的朋友也不肯放过他！（笑）

那是在 2017 年 12 月底的一个周末的下午，办公室里安安静静的，只有几个地缚灵级别的小编在默默打游戏，但是一条突然被发到内部通讯软件上的某电商平台客服软件对话则突然引爆了大家的情绪。

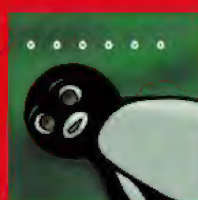
这条客服对话一开始是很正常的，只是一位我们的商城用户前来询问发货进度，和我们的客服妹子交流愉快。或许正是因为聊得开心，这位用户突然话头一转，说出了一句令人意想不到的话：“我朋友在 UCG 当编辑，自从他去了深圳我就好久都没能联系上了……”

众所周知，编辑部这地方或许别的没啥了不起，但是时间安排相对自由这点还是能够拿来自夸一下的，这位用户的朋友要是来当编辑了，怎么也不可能连联系朋友都做不到，莫非是被骗来深圳然后被传销组织关起来了？

客服妹子赶紧问了下这位小编是谁，然后得到了令人震惊的答案，对方竟然提起了三日月的真实姓名，还问我们他是不是因为玩氪金手游氪得太狠，欠了编辑部钱还不上跑路了。“毕竟玄不改非，氪不改命啊！”他最后如此精辟地总结道。

显然，这条客服聊天记录把我们笑炸了，而三日月当时也正窝在办公室里，面对自己突然被隔空吐槽的悲剧，只能给出了两个表情作为回应，可见当时的内心是如何地绝望啊！三日月的遭遇深刻地提醒了我们，不要冷落自己的朋友，不然他们就会以一种你自己都难以想象的方式去刷一下存在感！（笑）





▲三日月当时发的两个表情。

试一下

文：六等星

“我不玩的，这游戏我就试一下。”

年初那会发售了不少日系的动作角色扮演游戏，例如《仁王》和《尼尔 自动人形》。作为忠实的育碧玩家三日月，肯定还是美式游戏接触得多，但对于这类广受好评的日式游戏同样也非常感兴趣。恰好编辑部这些游戏很多人都有，三日月便提出想借来体验一下，为了表明自己忠实育碧 Boy 的设定，语气自然也很委婉：“我不玩的，我就是试一下，等会就还给你的。”

这也恰好那段时间日式游戏居多，三日月的空闲时间比较多，就这么试着试着，等把光盘还回去的时候，游戏都已经白金了。

三日月：“《尼尔》梦叶你是不是打完了啊，借我玩一下。”

梦叶：“你不是不准备玩这个吗？”

三日月：“我不玩的，我就是试一下看看怎么样。”

数日后，三日月白金 +1

三日月：“你的《仁王》实体是不是不玩啊，借我试一下。”

六等星：“你不是受够了这种游戏吗？”

三日月：“哎呀，我就进去试试，不通关的。”

数日后，三日月白金 +1

游戏性高于一切

文：纱迦

以前任天堂的游戏主机因为机能总是落后于同级的竞争对手，因此经常有人用“有游戏性”来讽刺任天堂游戏，意思是画面什么的都不行，只剩下游戏性了。当然任饭们也是奋起反抗，经常用“没游戏性”来讽刺索尼微软的游戏好看不好玩。三日月同学用实际行动证明了游戏性高于一切。

相信有不少读者都是用带 HDMI 接口的显示器来玩 PS4 和 XOne 的。这种输出方式虽然屏幕小，但能保证至少 1080p 的分辨率，在没有电视的情况下是不错的替代方案。其实这种玩法在 PS3 和 X360 时代就有了，只是由于要截图，因此小编们不得不以损失部分画质为代价，将主机接到 PC 上的视频采集卡进行游戏。视频采集卡最高只有 720p 的分辨率，帧数最大 30 帧，色彩损失严重，亮度也偏暗。不过随着 PS4 和 XOne 纷纷加入截图功能，小编们终于告别了视频采集卡。然而三日月同学是个例外，他至今仍坚持在 720p/30 帧的截图卡上奋战。以至于每次当他玩新游戏的时候，经过的路人都会惊讶于这个游戏为何画面和帧数如此之差。不是没有人建议他直插显示器，但他往往会用一句“我玩游戏又不看画面”怼了回去。看着他日复一日地在视频采集卡上打完一个个 3A 级欧美大作，不得不感叹他才是看穿游戏本质的真玩家。

2017 编辑个人生活感言

编辑个人生活感言是每年合刊读编往来的传统项目。不光读者爱看，小编们也很关心。每逢这个时候，大家才能发掘出身边同事不为人知的另一面。每当看到某人竟然在偷玩某游戏或是有某个新爱好时，小编们都会情不自禁地说出金句："我估不到你竟然是这种人！"

胜负师

2017 年在游戏方面比较大的变化是终于摆脱了奖杯的束缚，这个现在缺点和优点同样明显的系统不再成为我游戏选择和体验时的重要指标。100 级 700 白金打底，感觉也没必要追求那些浮云了。开了坑觉得不好玩不必硬撑硬填，游戏荒时就拿些经典老游戏温故知新。对于一个每天晚上都要照料孩子功课和生活起居，差不多十点之后才能拿起手柄的中年人来说，现在的选择反倒让原本不太富余的游戏时间多出了一些。

同时，去年的工作重心除了编辑部的日常管理，国外优质游戏出版物的合作引进也有了突破性的进展，2018 年春节前后可能就会有好消息，值得各位期待。

纱迦

2017 年似乎过得特别快。写下这段文字时，正好是 2018 澳网费德勒对阵郑泫的比赛中。但回想起在火车站用手机流量看 2017 澳网费纳决的情景，似乎也就在一两个月前。

年初编辑部搬了家，不过由于距离不远，加上共享单车的出现，导致上下班变得无比方便。各种外卖 APP 的流行，让吃饭也变得更加轻松。比起前几年，2017 年出行的次数变少，现在想来也就是参加了香港的 Xbox One X 首发，另外年末去了趟宝岛台湾。

对比 2017 年和最近的几年，自己花在动画上的时间明显变少，看的电影电视综艺节目数量变多，听歌风格全面倒向欧美。另外得了吸猫症，不过由于实在没时间，目前以云放养为主，也就是每天在网上看看相关图片过干瘾。由此导致的结果是如今打开几个常用的新闻 APP，除了头条外就全是各种猫狗贱图。（笑）

2017 年虽然玩到了很多难忘的游戏，然而自己的本命游戏一个没有也是遗憾。2018 年已经确定能玩到《真・三国无双 8》和《灵魂能力Ⅵ》，期待！

八重樱

作为一个在吃穿无忧的情况下可以半年不出门的重度家里蹲（有点夸张），2017 年倒是在出门的意义上难得的充实。特别是年中的那几个月，差不多每个月都有活动，8 月先去了上海参加《最终幻想 14》中国服的粉丝节，月底又去了一趟台湾连看两场《尼尔 自动人形》音乐会。顺便还在香港观看了《王国之心》的音乐会以及 LINKED HORIZON 的演唱会，年底时还在深圳欣赏了 GARNiDELiA 的 LIVE，这么一看真算得上是丰富多彩的一年了，以至于我都有点害怕是不是这一年来"疯过头了会遇到不好的事情"，不过还好总算是波澜不惊的度过了。要说 2018 年有什么愿望，在上一期的小编寄语里就写了——在平安无事中平平淡淡地度过。这句话说起来简单但实际操作起来却并不容易，特别是像我们这种长期坐在电脑前工作的人，表面看起来健健康康，实则内在已经是"千疮百孔"了，一个地方出毛病很有可能会牵扯出一大堆问题……emmmm，但是不玩到《FF7RE》怎么能死呢？！一定要努力活到 2019 年！（哦对了，去年曾写到要戒手游，前三个季度基本是成功了。但《FGO》开了第 7 章后 12 个呼符就抽到了弓凛所以……）

秋沙雨

2017 年和来编辑部的前几年相比最大的区别就是没有《传说》新作能振奋神经，虽然一整年都有在玩《热情传说》。不过 2017 年最大的满足感也是来源于此游戏，因为此前两次（PS3 日文版和 PS4 中文版）都有攻略在身，所以没法细细品味，所以这次就借着 PS4 日版没法继承存档的理由来从头到尾把整个游戏的每个角落都跑了一遍，等拿到一周目最终 BOSS 战的最高难度通关奖杯并且打完日后谈时，已经是队伍等级 130 级以上、游戏时间 150 小时了，到本期杂志截稿为止我都还在纠结着是要继续给史雷刷最强武器，还是赶紧去开二周目方便刷武器技能。等通关完之后差不多是秋季了，国庆节那段时间就日夜颠倒地玩《闪轨Ⅲ》，一周目通关后不久就被人安利了《.hack//G.U. 最终编码》和《巫师 3》，直到《MHW》发售为止都没能把这俩给通关……

在生活上的变化大概就是夏季那会终于买了张地铁卡，彻底告别了出行时身上要带现金的状况（实在是太懒了）。除此之外就是从去年开始表妹就到这边来工作了，平时有空也能偶尔约她出来一起喝喝茶聊聊天。

余烬

似乎我还是那个背上行囊刚来到深圳的追梦者，转眼之间我便在第二年的春节合刊中写下了这一段文字。从深圳到北京、到上海、到广州，今年很有幸能够以编辑的身分前往不同的城市进行采访和历练，7 月底的 ChinaJoy 之行更是让我收获颇丰。从写稿到约稿、到培训、到编辑，在今年接手了微信工作之后，我认识并培训了不少撰稿人，这种编辑身分的转变让我感到了自己身上的责任和使命。从国行天下到黄金眼、到玩由心生、到锤头鲨情报部，在杂志上负责的栏目在今年又增加了好几个，只是由于个人的工作实在太多，没办法让每个栏目在每一期都登场，希望明年在这方面能有所改变。如果你问我当游戏成为了工作与生活是一种怎样的感受，我会说我真的是蛮享受的。纵然还是有不少的不如意，但趁着还年轻，我会努力去寻找自己想要的人生。

哪尼

2017 年最大的变化，就是在硬件设备上的"放飞自我"。作为一个硬件爱好者，其实过去我还算比较克制，但 2017 年从 Nvidia Shiled、4K HDR 显示器、索尼回音壁、DIY 机箱、客制化键盘若干、新的服务器……等等，千奇百怪的东西买了个遍，这个过程痛并快乐着。"痛"的一方面当然是钱包，另一方面则是在玩 DIY 和客制化时所涌现出的各种问题，不过"遇到问题→思考和寻求解决方案→付诸实践→新问题出现→再次循环直到最终问题解决"的过程，却无疑是快乐的。反倒是当最终成品完成时的喜悦相当短暂，因为大脑已经开始盘算起下一个"痛"的过程了。

想要了解某个领域，光靠查资料、看评测是远远不够的，一定要"以身犯险"才能真正得到成长。我承认 2017 年自己在硬件产品上消费是不理性的，因为有不少产品最终因为各种缘故而最终被我转手出掉，这期中当然存在一定金钱上的折损，"就当是交学费了吧"，我常常这样安慰自己，或许有些自欺欺人，不过我相信不理性的消费反而最终能够促成未来理性的思考。2018 年我一定会更理性、更谨慎的……但愿吧……

水无月

2017 年是我来到 UCG 编辑部第一个完整的工作年，相比 2016 年底刚来编辑部时的期待和不安，这一整年的工作给我带来最多的恐怕还是自信吧。因为工作的缘故今年又去了两次日本，一次是《怪物猎人 ××》的完成发表会，一次则是 TGS 展的报道，回想前几年我还在日本生活，这两次故地重游倒是颇有感慨。这一年在编辑部也参与了不少重要工作，比如《女神异闻录 灵魂全书》和《尼尔 终极档案》这两本专辑的制作，以及《DQ11》和《异度神剑 2》这两个年度 RPG 大作的攻略都耗费了我不少的精力。《DQ11》在《PS 专门志》上 50 多页、10 万余字的攻略也算是我来 UCG 后制作的最大篇幅的攻略了，不知道大家是否满意？《异度神剑 2》因为发售日和《掌机王 PLUS》太过接近，实在来不及制作完整版的攻略也成为了今年的遗憾之一，以后有机会还是希望能制作一篇完整版攻略，毕竟读者们的肯定就是对我们的最大鼓励，2018 年的攻略和专辑制作同样会继续以 200% 的态度来对待，争取带给大家更多更好的攻略和书籍。

宇宙人

不得不承认的一个事实是，我 2017 年玩的家用机游戏比以前少了，手游倒是开了一个又一个，不少开支浪费在无谓的课金上面，时间也是在一轮又一轮"活动"中浪费了很多，以至于我还有着 2017 年才刚开始的错觉，看来 2018 年必须改改这个坏习惯。不过另一方面，今年的阅读量比往年多了一些，无论是之前囤积的实体书还是 kindle 上面买的电子书都读完了不少。今年看来可以再堆高一些阅读量来戒掉浪费时间的习惯——不过在这之前，可能会再浪费点时间在《MHW》上面……另外自从清了一部分宅物回家，并且意识到这事情的麻烦程度之后，今年买宅物或者实体的东西大幅减少，从体积来说最大的可能就是 PS VR 了吧。

梦叶

就个人的岗位来说似乎生活和工作方面都不会有什么太大的变化了，越来越适应的环境和节奏也让自己开始稍微放慢了脚步。注意饮食、注意锻炼，身体健康是一定要保证的，特别是饮食方面，从编辑部内的胃病频发情况来看，单位附近外卖的质量真是愈发不敢恭维，冬天要尽量吃热乎的，水果方面起码每天一个苹果，特别是一个人在外工作的情况，一场不小的病可是会十分打击积极性的。要说 2017 年最让我懊悔的就是看的书太少了，本来就没买几本实体书还都没看完，实在是惭愧不已，大部分时间都用来补动漫及影视作品了（最可悲的是还没有补完），虽然从视频科普类节目中也吸收了不少，但看书这个习惯还真丢不得，2018 年的第一个小目标就是比 2017 年多看 3 本书！

马修

2017 年我个人最大的变化是正式回归了 UCG。当初来编辑部参与制作了几期 UCG 后，便全力参与到当时的《掌机王 SP》以及个人负责的《口袋玩家》中，虽然一直和 UCG 的同事共事并偶尔在 UCG 写些东西，但都是浅度参与。如今重返 UCG 的主要负责的是专页及特别企划，虽然以前没少写此类稿件，但因为当下写作涵盖的范围从以往的掌机扩大到整个主机游戏，所以除了强化专业知识和阅历积累，也要求我以新人的态度来对待每一个任务。目前深度参 UCG 制作已经半年，也撰写了各种大大小小不少的文章，希望各位能对我这个老萌新满意。（笑）

六等星

2017年对于我而言真的是相当充实的一年，基本上每个月都能有一两款令我感兴趣的作品，而之前一直想填补的几个大坑也陆陆续续的弥补上了，尤其是几款相当有年头的PS3游戏和一些3DS游戏，反倒是几款PS4上的3A大作无暇顾及，只能过年假期慢慢品尝了（估计时间还是会被《怪物猎人 世界》霸占）。

随着NS的发售，本以为个人的游戏口味会发生一些变化，然而仍对自由的开放世界以及平台动作不为动心，购买NS的理由反倒是12月发售的《异度神剑2》，在此之前个人完全没有接触过这个系列，而年底繁忙的工作也让我的进度一直停留在第二章。

来编辑部也有一年多了，当初新鲜的、陌生的事物也开始熟悉起来，因此除了文字方面的撰写外，还拿出了一部分的精力放到了与视频相关的地方，毕竟制作攻略时某些方面上视频要比文字表达清晰许多。

至于来年的企盼，个人没有看得很远，毕竟我是个非常现实的人，眼下我就一个问题：《鬼泣》的新作到底有没有？

稀饭

这一年是身体状态下降得比较快的一年，刚开年的时候还不太觉得，等去了E3采访之后就发现自己的体力和耐力都有所下降，等到下半年的《吉尼斯世界纪录大全》翻译制作和TGS采访还有家人重病等情况一拥而上，造就了如今一边在感冒咳嗽一边在电脑前拼命码字的我，所以虽然许新年愿望已经是件被自己无数次验证过根本行不通的事情，我还是盼着明年能够合理规划自己的生活，变得更健康一些。除此之外这一年我也努力改善了一下生活条件，好好打理了一下宿舍，不再是仅仅把那里当成是睡觉的场所，感觉对于自己的整体休息效率和生理状态恢复都有一定的帮助。

至于游戏方面，感觉最大的进步是Steam的游戏库内游戏已经超过100个了，当然实际上真正好好玩过的可能只有不到一半，所以来年的目标不是买买买，而是补补补填填填！

三日月

为了写这篇总结，我还特意去查了一下2016年我写了什么，结果竟然写的是“没啥变化”……好吧，其实2017年也差不多，也是“没啥变化”。最大的变化大概就是陪家人的时间多了，理由也非常简单，只是因为父母退休了导致他们的空闲时间多了而已。而部分朋友也逐渐踏进了婚姻的坟墓……呸，殿堂，开始过着没羞没躁的生活，每天都找机会晒一下我什么的……反正虽然一年下来没发生什么值得一提的事，但总的来说都挺好的。

在游戏方面，2017年能让我眼前一亮的游戏不多。由于数字版普及以及PS港服商店支持支付宝的缘故，脑袋一热就买游戏的次数变多，因此买到“雷作”的几率也变大了……倒是Steam的游戏玩了不少，虽然《绝地求生》玩都没玩过，但却玩了很多有趣的独立游戏。然而我最期待的《骑马与砍杀2》和《荒野大救赎II》依然都没有一个确切的发售日……

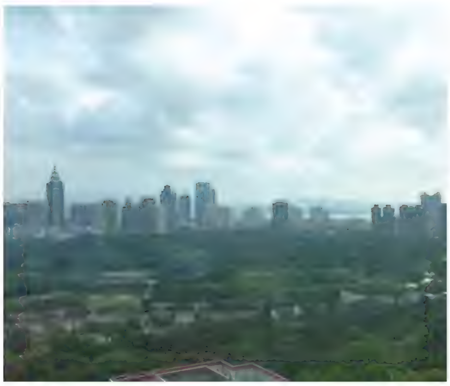
北山杉

2017对于我这个刚刚来到游戏行业的新人来说变化是巨大的。首先是工作上的变化，从一个领域瞬间跳到另一个全新的领域，以前所累积的经验、知识便完全没了作用，即便游戏是我一直以来的爱好，但真要把它当作工作，还是得从头做起积累经验。其次是环境上的变化，深圳这个城市和家乡成都不管是从饮食习惯、还是气候环境上都相差甚远，虽然我个人挺喜欢这种温暖潮湿的地方，但广东这边清淡的饮食确实让我花费了不少时间来适应，以至于如今我又在担心过年回家后是否又得花时间去适应那边的饮食了（笑）。

在游戏方面，由于之前也是全职工作，因此那两年整个打游戏的时间都变得支离破碎，如今当上了游戏编辑，只是今年一年的通关的游戏数量就超越了过去两年，不得不说这点还是蛮爽的（笑）。总之，在过去的一年里，游戏成为了我的工作，也成为了我生活中的主要部分，而我将在这条道路上继续走下去，请各位读者多多指教！

乌冬

2017年最大的变化就是换了新办公室，空间相比以前的办公室小了一些，桌子之间基本没有间隔，在这种近距离下，上班时隔得近的同事不时唠上几句已经成为了办公室的常态（笑）。办公室新址周围都是住宅小区，吃饭成了一个老大难问题，所以外卖成了不少人的选择，基本一到中午前台都会摆满外卖。为了叫外卖下了不少APP，还充了会员，从此过上足不出户的外卖生活，多得于此，肚子又多了一圈肉。新办公室的一个好处是位于高层采光好，白天基本不用开灯，而且通风，美中不足是夕晒，一到下午办公室的温度就会骤然升高，而且上个业主留下来的老空调也不给力，所以夏天的下午基本就是在蒸桑拿，往积极想的话，就当是外卖吃太多的减肥吧（笑）。



▲新办公室窗外的风景。

苍穹

2017年是迈入“30岁大关”后的第一个年头。在编辑部工作8年，熬夜的技能等级已明显退化，不能再像年轻时那么“肝”了，因此也提醒自己今后应该多用经验和积累来为读者们奉献一些特别的内容。

2017年是充满变化的一年。编辑部搬离了旧址，来到一个全新的工作环境，作息时间和交通路线都要重新调整适应。纸质原料价格飞涨，对平媒是巨大的冲击，同时也对策划周边刊物提出了更高的要求。

2017年是填坑的一年。不但把欠了多年的书坑——12卷《真田太平记》读完，直播方面欠了观众们很久的大坑《生化危机0》、《死魂曲》和《邪恶深处》也都算是填上了。由于习惯提前做功课背版，直播风格也多了个“学院派”的外号。

2017年是充满离愁别绪的一年，经历了几番生离死别……对未来不敢奢求太多，务必珍惜身边的一切。

果汁

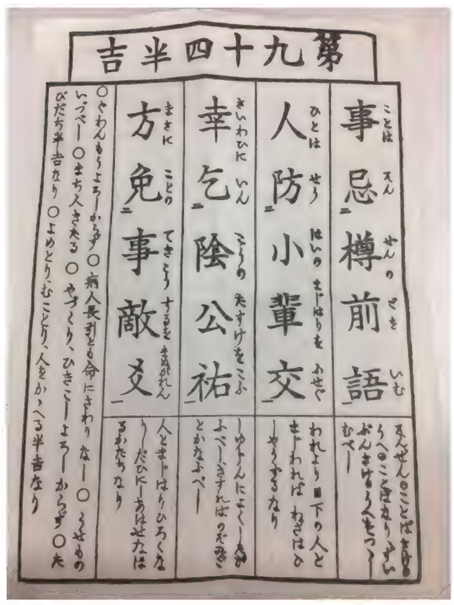
作为一名宅来说，生活上的变化其实不多，一年时间被ACG领域的作品狂轰滥炸后就过去了，不是很有实感（笑）。要说2017年心态变化最大的地方，大概就是非常想养宠物了吧，这都是受了综艺节目《志村动物园》的影响啊！自从工作后就变为一个人住的状态，家具也一直没搬进新屋，现在居住的地方空间上也是空荡荡的，非常冷清。这种状态其实已经非常适合养宠物了，但我喜欢从小开始养，目前白天不在家的生活节奏让我实在很难下决心自己养，眼下还是先蹭父母养的狗玩玩吧。宠物阵营有猫派狗派鸟派之分，我哪种都很喜欢，要决定养哪种也很困难，可能到过年的时候就能决定下来了吧。另外久违地再次去了一趟日本，虽然是因为工作的关系没有到处逛到处玩，但实际上也没有多少遗憾，吃了好吃的东西，买了喜欢的东西，这样走一趟已经非常值得了。

三味线

2017是本人正式入职后的第二年，要说生活上有什么改变，那自然就是游戏占据生命的比重增大了许多。在许多同辈人眼中，游戏编辑留给他们的印象往往都是“天天游戏还能轻松赚钱”，然而实际并不是那么一回事，在无数个与工作战斗的日子里，编辑除了要阅读多到数不清的中外游戏资讯之外，冥思苦想撰攻略、校对各式各样的稿子也是家常便饭，如果还要兼顾下班后的私人游戏时间，那么一天24小时，其实完全不够看，想想抽屉里一堆没打完的游戏盘，笑容都要扭曲了好么。不过尽管生活如此紧凑，但收获却也不少，在这一年里，我入手了任天堂的新主机NS，见识过《塞尔达传说 旷野之息》所带来的革命性游戏理念，也曾远赴日本，报道过一场世界级的游戏盛会，为读者带来许多振奋人心的消息……2017，实在承载了太多难忘的回忆，也是记录了本人成长足迹的一年，希望在新的一年里，也能继续保持这个势头一路前进吧（笑）。

昴星团

个人的2017年可以说是充满了意外和惊喜的一年了，这主要归功于新星主机NS的发售，集便携和家用机性能的NS确实没有让我失望，虽然说还是掌机模式用得最多，但带回家和好友大屏幕双人对战的情况也不少。游戏方面终于玩到了传说中的《女神异闻录5》和《塞尔达传说 旷野之息》，这是我首次接触这两个著名的系列，它们带给我的震撼的魅力让我大开眼界，而且这两个系列的口碑一直都不差，看来以后要找机会补一补以前的作品了。嗯……要说还有什么个人大新闻的话，可能就是2017年扭到两次脚了，过完年刚回编辑部就扭了左脚，然后将近国庆节的时候扭到了右脚，这就是所谓的祸不单行吧（笑）。



▲前些天去日本东京的浅草寺抽的半吉签，虽然是吉里面的倒数第二个，但还是比以往的末吉（吉里的倒数第一）好，希望能保佑我2018年过得好些吧。

买买买之2017 编辑部特别版

一整年下来，小编们的收藏又多了不少。这其中除了ACG相关的藏品外，不乏一些在生活中派得上用场的实用品。这里我们将为大家介绍各位小编的诚意推荐之物，如果有你感兴趣的东西，不妨买买买！

纱迦

大家应该从小都听过类似“用眼一小时，休息十分钟”这样的话，但实际上应该没多少人做得到。这里推荐飞利浦眼部能量仪，这玩意儿简单来说就是一个正面能发热变冷、背面自带胜胶按摩触点的东西，不过实际用起来还不错。用USB充好电之后就能轻松实现眼部的各种护理，诚意推荐。



八重樱

个人推荐：松下智能马桶盖1330CWS，相信我，这种类型的马桶盖绝对是人类智慧的最大结晶。（图我就不配了，大家明白是什么东西就好orz）

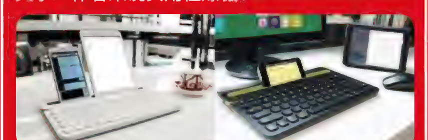
余烬

微软官方出品的XOne系列手柄外接小键盘“Xbox Chatpad”。在使用XOne手柄玩一些PC网络游戏时（比如《FF14》），Xbox Chatpad不仅能让玩家握住手柄打字，更重要的是能轻易地按出键盘上对应的热键。对于使用手柄来玩大型网络游戏的玩家来说非常实用！



北山杉

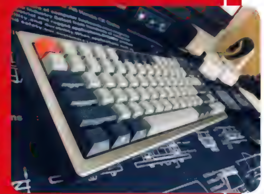
罗技（Logitech）K480多设备蓝牙键盘可以同时连接3台设备，并且通过一个小旋钮随时无缝切换设备，这样就可以同时在电脑、PAD以及手机上进行工作了，对于文字工作者来说实用性爆棚！



娜尼

虽说2017年败了不少东西，但仔细想想却没有什么是特别适合推荐给大家的，几经挣扎，还是安利一下“客制化机械键盘”这条“不归路”吧。其实我大概2016年底才开始玩机械键盘，从国产到filco这样的大厂试了一圈，坚持“无线化”的我对于蓝牙键盘的体验始终不能满意，于是和所有的成品键盘说再见后，开始尝试“客制化”的方案。所谓“客制化”，简单来说就是从键盘的PCB电路板、主控、轴体、外壳、键帽等，均按照自己的想法来组合搭建。而我自己设立了几个目标：84键位（个人最喜欢的配列）、罗技优联主控（无线方案下最小延迟的最优解）、热插拔轴体（方便混轴及更换）、阳极铝工艺的外壳（嗯……逼格），于是最终就有了目前主力使用的键盘，至于过程么，就略过吧。其实算下来，客制化的成本是会高于直接购买大品牌的成品键盘的，之所以推荐给大家，更多的还是希望能够去享受过程中所带来的乐趣。尤其是对于文字编辑或是程序员而言，一把自己打造的趁手键盘，不正如淬炼出一把锋利的武器么。

▼最后说说键帽，面对这个更可怕的无底大坑，实用主义至上的我最后一丝理智阻止了我的放纵，除了些百来块的国产货以外，只是预定了一套官方授权的高达主题键帽，毕竟在RX-78的经典配色设计面前，我这种UC纪年粉是毫无抵抗力的。





水无月

2017年内在ACG方面买的东西似乎并没有特别值得一提的，反倒是日常生活方面有一样厨房神器——空气炸锅，值得给大家推荐。空气炸锅的原理是使用高速空气循环技术，并且将快速循环热空气和内部螺旋形纹路的独特结合，通俗点说就是使用空气炸锅加热的时候会在锅体内产生高温热风，从而使食材表面形成酥脆的表层，锁住食材内部的水分，让食材产生又香又脆的口感。由于使用空气炸锅烹饪时不使用或是很少使用油（就我个人而言用空气炸锅做油炸食品时习惯在食品表面抹一层油），因此既能让食物本身更加健康，也省下了很多使用常规方法烹饪油炸食品后的收拾工作（比如处理灶台的油渍和炸完食品后的废油等），在冰箱里放了一晚的KFC炸鸡使用空气炸锅加热后也能几乎恢复到刚出锅时的口感。另外大家不要被名字迷惑了，虽然是“炸”锅，但其实这个东西是可以炸烤双用的，不仅是薯条、炸猪排等油炸食品，控制好温度和时间的话，像烤鸡翅等烘烤食品也能很轻松地做出来。空气炸锅的品牌很多，我家使用的还是较为知名的飞利浦品牌，各位有兴趣的话也可以根据自己的需求和心理价位来进行选择。



乌冬

这个其实也跟换办公室有关，由于地方小了，睡中午觉的地方也非常紧张，首选是会议室，如果会议室有人就只好往自己的办公桌上一趴了。不过趴桌子上睡头很容易枕到手麻，为此买了午睡枕，手可以放到枕头中间的隔层，不用被脑袋压着，睡眠质量提高了不少，现在睡午觉基本离不开它。



稀饭

微软Sculpt人体工学鼠标应该是稀饭我在2017年买过最值得一提的电子产品，价格并不贵，一般在网上电商平台购买，300块钱以内可以拿下。Sculpt人体工学鼠标的妙处在于整个鼠标是鼓起的椭圆形，使用时不是像我们用一般鼠标那样把手掌平铺着覆盖上去，而是把手掌竖举后，像是一道海浪般地平移并顺着圆弧覆盖在鼠标上面，刚开始使用的时候可能会有点让人不习惯，但是长期使用之后就会察觉其妙处，因为这种抓握方式更符合我们的身体发力结构，而不会像是传统鼠标那样使用时间过长就会对承受了太多力量的腕部和手掌底部形成压力，所以和我前年买下的机械键盘配合在一起可以说是维护手部健康的套装，建议比较关心这一方面的读者都可以试试看。

当然，这个鼠标硬要说是有缺点的，除了目前我偶然会碰到的滚轮下滚速度变慢问题，其结构虽然适合手部健康，但毕竟体积放在哪里，在玩一些对于鼠标移动速度和精确性有要求的作品时会力有不逮，建议有这方面的需求的读者可以配一个普通造型的鼠标留着打游戏的时候用。



▲Sculpt人体工学鼠标标准的使用姿势示例，刚入手的读者可以按照这个示例来习惯一下抓握方式。

三味线

去年PS3手柄寿终正寝后就靠这个手柄“活着”，虽然摸起来塑料感十足，但按键手感还算OK，整体小巧易握，骚红骚红的颜色，比较便携，比PS手柄少了两个“角”，可以塞进裤袋里。据说还支持PS4和Steam，算是比较实用的一个小东西。



游深度 CULTURES OF GAMER

读编往来

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.ucg.cn
UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

年度编委获奖感言



苍鬼

本名衣山川，已经逐渐老去的 90 后，UCG 13 年读者，担任编委 5 年有余，主机（单机）游戏玩家，偏爱动作游戏，同时也是剧情党。

任天堂在去年年初率先打开了新世代的大门，虽然有着看上去主打掌机化的设计以及和另外两家友商相比略显寒酸硬件配置，老任却在不到一年的时间里用两款无可挑剔的满分神作给了当今主导性能至上的游戏界一记响亮的耳光，更进一步的中文化内容让我们再次明确了任天堂仍旧是游戏界的老大哥。

个人的游戏生活随着脱离校园也开始发生变化，除了通病——觉得时间少以外，最明显的就是今年选择了众多“年度版”游戏。年初的《生化危机 7》、《仁王》、《地平线》等作品在年末纷纷迎来了完全版，当时看到这些游戏的 DLC 内容就决定让子弹飞一会儿，果不其然还是等到了完整版的到来。再加上部分游戏首发时没能做到中文语言同步或者初期 BUG 太多，所以有点耐心是可以获得更完善的体验的。而回看过去一整年几乎没有了以往时候的“淡季”，每个月都有不少值得一玩的好作品，这样错过了一些作品的首发也不会觉得有多遗憾。

玩几款高清复刻游戏也是每年的定番了，今年又玩了一次《大神 绝景版》，当初第一次在 PS2 玩的时候还是中学生，面对全日文和游戏中的火星语居然顺利的打通了。美丽的神话世界，精妙的画笔系统，爽快的战斗风格，融合成了一幅绝美的画卷。后来在 PS3 的《绝景版》中玩到最终 BOSS 时看到曾经相互帮助过的伙伴们纷纷传给我力量，眼泪不自觉的就流了下来，如今第三次打通了游戏，嗯，眼眶还是湿润的。

最后展望 2018，非常欣喜的看到如今快被边缘化的动作游戏终于要绝地反击了！写下这些感言的时候《战神》新作发售日已经确定，《猎天使魔女 3》也很有可能更早和大家见面，至于流传了一整年的《鬼泣》新作看来也是时候整装待发了，新年祝各位玩家酣畅淋漓！



▲全勤打卡又一年

本期奖品



大奖:《命运2》钢制杯子1个
《COD 二战》毛巾1条

问卷调查

1. 二月、三月你最关注的游戏是什么。
2. 对于怀旧别册你有什么建议或看法，或是想看到哪些游戏的介绍？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 2 月 28 日，以发件日为准。

430 期奖品

《如龙 极 2》&《人中北斗》抽纸 2 盒（共 2 名）

clllili1 clllili1@163.com
Pray for 祈り 1805407909@qq.com

SEGA 圆珠笔 2 支（需自备笔芯，共 2 名）

baby 鑫 wkx030105@gmail.com
黄尚嫁到 kingman020213@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮　　编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★自从发现家附近有一家猫店之后，顿时又多了一个闲暇之余的好去处。1 月中旬还参加了一次线下的吸猫大会。虽然很想养一只来玩，但是一想到小时候家里那三只猫的破坏力，不禁就退缩了。还是在网上云吸猫比较省事。

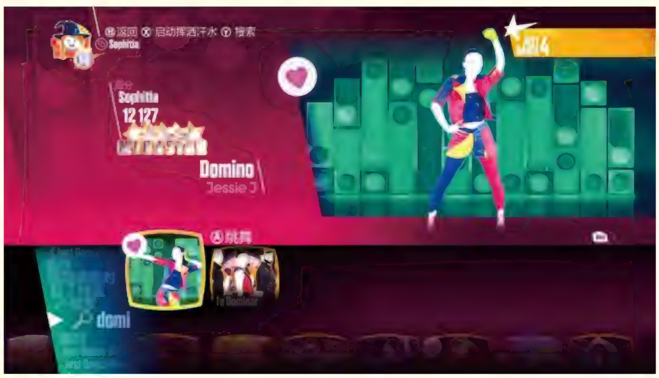
★最近开始补《尼尔 自动人形》，总的来说这游戏玩起来和想象中不太一样，但不得不说对于我这个如今玩美式游戏多于日式游戏的人来说，这样的游戏体验确实算得上是惊艳。不过没有想到的是，因为我这心血来潮的补课，导致《尼尔 自动人形》最终以 1 人的优势成为编辑部 2017 年度流行游戏。顿时有种成为 KEYMAN 的感觉。

★《怪物猎人 世界》在编辑部的热度真是夸张，全部文编算下来，只有我、苍穹、胜负师三个人不打算玩。平时聊天提到这个话题，我还很有一种“众人皆醉我独醒”的感觉。（笑）没想到居然有人送了苍穹一张游戏，于是现在又少了一位同志。各位不玩《怪物猎人 世界》的朋友们，请把你们的力量借给我！（逃）

★不玩《怪物猎人 世界》的原因，自然是因为我这个无双总帅要去玩《真 · 三国无双 8》了。不得不说《真 · 三国无双 8》这次卖相确实不太好，尽管有了开放世界的噱头，但由于 KT 此前在此类游戏上并无太大的建树，玩家对此都抱以观望的态度。玩家不满的是此作可操作武将虽多，然而动作模组看起来重复度很高，并由此产生诚意不够、骗钱、偷懒等负面联想。离游戏发售已经没几天了，希望 KT 这次打个漂亮的翻身杖。

本期个人签名

Xbox Game Pass 无敌了！



▲《舞力全开 2018》：虽然唱不过结石姐，但要比跳舞的话我还是可以的。（逃）

三味线



◆ Nintendo Labo 的公布再一次刷新了本人对游戏的看法，原来除了 VR 这类愈加深入的沉浸式科技之外，还有厂商愿意拉你回现实，以手工纸制品这种复古形式来诠释游戏最原始的乐趣。有句话怎么说来着，用心创造快乐，这难道不就是教科书式的案例么？

◆家中老妹终于要进行高考，久违地来了一通电话，既然难得有机会教育一下小辈，我马上装出一副绝世高人的模样，洋洋洒洒地讲了一堆当年应付高考的法门，包括做试卷时应该注意的各种事项，结果电话那头沉默了许久，突然冒出一句：“哥，你忘记我是体育生啦？现在是体考……”

◆一月新番如期开播，正如先前万众期待的那样，优质作品接二连三涌现，堪称这几年最强的春季档，让人看得大呼过瘾！那么问题来了，你到底是紫罗兰党，还是国家队粉呢？（引战的眼神）

本期个人签名

“无问西东”这个名字简直有毒。

水无月



※ 终于又到了一年一度的年末合刊了，《异度神剑 2》的研究在本期之后也将暂时告一段落，其实这作游戏内容的丰富程度对我来说，真是有种常玩常新的感觉，如果有机会的话还是很希望以后能做一篇完整版的详尽攻略。总而言之还是期待新 DLC 和二周目内容早日推出吧。

※1 月 23 日 FF14 国服开启 4.1 版本，之前为了在白银乡买房提前做了不少准备，包括预先找好目标，演练买房路线等。然而更新当天挤进服务器的一瞬间，看到排队 1500 多时就感到一阵绝望，最后结果自然是凉凉的，心情惆怅地归还了八老师友情支援的 100 万 G 后，默默关闭了游戏。只能等以后开放新房区时再试一试吧。

※ 大家都在 FGO 国服抽梅林刷魔神柱，而我则在日服百无聊赖地爬塔，这个百层塔活动虽然流程本身很无聊，但是因为使用过的英灵有冷却时间，因此必须使用很多自己以前很少用的冷门英灵，就这点对我来说还算是挺有新鲜感的。

※2010 ～ 2018，祝愿为巴萨贡献了 8 年青春的小马哥未来在中超一切顺利！

本期个人签名

做完这期合刊后我就要去新大陆狩猎啦！

秋沙雨



☆最近在玩《.hack//G.U. 最终编码》，玩惯了各种“哪怕等级低十级以上也有可能把我方队伍给秒掉”的杂兵战（特别是各种《传说》）之后，再来看看传统意义上的等级压制让哪怕是低一级的敌人都没有出头之日的《.hack//G.U.》，就感到了时代的变化。

★这期杂志上市的时候也差不多该放假了，十分想念家乡的螺蛳粉，这次放假回去要吃个爽。前段时间听闻家里那边要拆迁，原本以为暂住的房子会选得更靠近市区，结果前段时间和妈妈聊微信时才得知原来选的地方比之前更加靠近柳江……一想到过年时柳江河堤上连绵不绝的鞭炮声和烟花声就为新年期间的睡眠质量感到担心。

本期个人签名

本神机使今天就要开始当猎人了！

余烬



▲背上行囊，我又即将回到亲爱的故乡。与上一次回到成都有所不同的是，由于今年新来的小编北山杉和我是老乡，因此这次我们可以一路同行。离开成都越久，就会越加感受到这座城市被称为天府之国的原因，不过也不知近几年才出现的雾霾能否在今年有所好转。总之，我亲爱的朋友们，我回来了！

▲春节期间不准备补游戏，打算把之前欠下的剧债和书债还了，目前的打算是先把《绝命毒师》这部经典美剧补完，之后会视情况找一本中篇小说来看看，大家有值得推荐的内容可以通过微信公众号的私信来告诉我。

▲如果要说我 2017 年最大的收获的话，那便是在游戏上花费的时间变多了，对于玩游戏也变得更加专注。无论是我的工作所涉及的主机游戏，还是网络游戏或者手游，2017 年都有花了不少时间深入研究。从某种方面来说这是一件好事，但对于需要拥有广阔知识面的游戏编辑来说这是远远不够的。因此对于 2018 年的工作，我希望自己能够多积累一些非游戏方面的知识，并且多出去走走。

本期个人签名

真猎人，我选择玩《怪物猎人×××》。

马修



◆因为父母去年在深圳住到年中，岳母也会在春节后过来，因此老婆便不打算在春节时回老家折腾（以及散财）了，让我自己回去。计划了春节回家的行动计划后，才想起该跟父母说今年自己回去，结果遭到他们的一致反对。最后还是决定和夫人在深圳过春节了。

◆上周带了两根熟得刚刚好的香蕉到编辑部，打算在加班饿了时临时填一下肚子，结果就忘了。写这段小编寄语时候才想起来，发现已经发黑了，好在还没烂掉，赶紧给吃掉了。

◆学生时代玩黑白 GB 时，因为非常期待掌机游戏的彩色化，所以很向往 SFC+SGB 的组合，不过一直没有买。不久前把网店同事拍照时拆开的 SFC 扭蛋样品给打劫过来，也算是在某种程度上了结了当年的一个心愿了。

本期个人签名

家附近的野生喵星人似乎是越来越不怕人了。



胜负师



【铂】2018 年是 UCG 创刊二十周年，我和它一起经历了 80% 的时光，有太多的回忆与成长可以被记录，想必不少读者也是这样。我们有杂志，你有故事么？

【金】最近玩游戏总是在重温和怀旧，但新《战神》的预告片把我拉回了次世代，4 月 20 号，这又得是多少“年”的等待啊！

【银】尝试了两款最近出的授权改编游戏，《假面骑士》和《银魂乱舞》，说真的，属于只有没有期望就不会失望的作品。看来只有《龙珠 战士 Z》才能成为此类游戏的新标杆吧！

【铜】全家人的感冒好了，我却难逃一劫，在截稿前一天得了 2018 年的第一场感冒，希望是最后一场吧！蓝瘦……

本期个人签名

“没事没事，等过年就有空了”往往是错觉。

北山杉



· 期待已久的猛汉世界终于发售了，想必在看到这期小编寄语时，许多读者已经在新大陆上沉迷狩猎无法自拔了。然而对于编辑部众小编来说，因为截稿日刚好和发售日撞车，所以这两天过的尤为凄惨，你们明白所有人都在新大陆而小编只能面对合刊稿子的痛苦吗？不过截完稿后编辑部应该就会直接无缝切换成猎人集会所了，想想还挺带感的。

· 进入腊月，深圳竟然奇怪地热了起来，白天的气温直逼 20 度，顿时让我这种前两天正准备买羽绒服的人感到无语，于是把这部分节省下来的开销用来购买了《刺客信条 起源》的 DLC《无形者》，后悔当初没有买季票。

· 本期合刊结束后，一年的工作就画上了句号，仔细反思了一下，这一年以来一直在写一些攻略和研究，而文化类的文章却很少写，希望自己在新的一年里能够多写些内容丰富有趣的文章吧。

本期个人签名

祝大家新年快乐，狩猎愉快！

苍穹



◎本期杂志临截稿前，整个编辑部都沉浸在“磨刀霍霍向灭尽龙”的气氛中，没有预购的只有我、纱迦和胜负师。没想到微博上竟然有位热心读者送了一份《MHW》的下载码给我，实在是承蒙厚爱。“《MH》系列”我只玩过 PS2 时代的 2 代，当时打到“大名盾蟹”就浅尝辄止了。后来用 PSV 白过《讨鬼传》，90% 的时间都是孤独的单刷之旅。这次《MHW》一定努力打到白金，以表示对这位读者的感谢。

◎第 2 辑《岁月拼盘 怀旧别册》也制作完成了，希望内容选材能让各位满意。本别册面向广大读者征集稿件，有兴趣的同学欢迎通过各种方式联系编辑部咨询投稿注意事项。

◎最近利用上下班的乘车时间开始重听刘兰芳老师的评书《岳飞传》，也顺便拍了本《说岳全传》准备抽空温习。

本期个人签名

为何《DQ Ⅰ～Ⅲ》不肯给个PSV版……

昴星团



★经过许久的努力，终于成功抽空再访日本，这次前去把各种游戏里看到的捏他场景都转了个遍，比如《女神异闻录 5》的三轩茶屋（游戏里叫四轩茶屋）和涩谷，还有《如龙》的新宿歌舞伎町。这之后还去了 Capcom 的酒吧和咖啡厅、《假面骑士》主题咖啡厅、上次未能如愿到访的 JUMP 主题乐园和《机动战士高达》主题咖啡厅，另外在酒店里还第一时间看到了《假面骑士 Build》和《月曜夜未央》（日本综艺）的最新一期，一瞬间达成了多年以来的各种心愿。

最让我激动的是，这次旅行还遇上了东京四年一遇的大雪！常年生活在南方的我（没错，广东以北都是北方）这是第一次见到真正的雪，而且这波雪还下得特别厚（看新闻报道说积雪达 23 厘米），所以异常兴奋。当天回到酒店后，就立马换上毛手套冲到附近的公园堆起了雪人，足足玩了一个多小时才念念不舍地回到了酒店。

本期个人签名

圆雪球真是意外地难堆啊。

八重樱



★虽然我对韩国的文化（包括韩剧、偶像、动漫）一直都没什么兴趣（甚至可能都算不上有任何好感），但不得不承认现在韩国拍摄电影的水平确实赶超中国、甚至日本一大截。以我最近刚看完的一部名叫《与神同行》的电影为例，它改编自周灏旻所绘的同名漫画，讲述了一名消防员在营救任务中不幸牺牲，死后在三名阴间使者的引领护送下，前往阴间接受 7 大地狱审判的故事。

消防员在生前是做过不少善事的，按理说死后的审判也应该是一帆风顺，但整个剧情的展开却非常跌宕起伏，表面看起来是善行的背后可能有着并不光彩的理由、而不齿的行为或许也隐藏着难以言说的苦衷。编剧没有局限在简单的对与错上，位于事件旋涡中心的当事人并不是重点，围绕事件展开的针锋相对的争论堪称是当下社会（特别是网络社会）的缩影。

除了剧情很有深度之外，本片的特效、镜头的运用也很有欧美大片的味道，如果把演员全换成欧美大牌明星的话，绝对是一部一线好莱坞大片了。感兴趣的读者朋友们可以在放假时抽空看看～

本期个人签名

说出来你们可能不信，编辑部所有玩《FGO》的，都抽到了梅林。

宇宙人



☆过年除了《MHW》，其实还有很多其他游戏想买想玩，其中包括《偶像大师 星光舞台》、《莉蒂与苏尔的工作室》，《小魔女学园》等等，另外又想补几部动画和小说。时间就跟钱一样，一旦充裕起来人就会变得更加贪心。不过还好今年打《MHW》的目标是很明确的，其他游戏和事情还是先让步吧。

☆虽然深知玩课金游戏有很多弊端（特别是对钱包来说），但是最近还是想吹一波《魔法记录 魔法少女小圆外传》。最初我只是作为一个“圆厨”开始这个游戏的，鉴于之前《小圆》改编的两部游戏几乎都没什么亮点（倒不如说只能用失望形容），所以原本对这一作也只是抱着玩玩看的态度。不过让我意外的是这游戏的主线剧本意外地不错，每章稳定展开而且高潮迭起（敲碗等第七章），游戏性也是比 PSP 和 PSV 那两部要高不少，所以这游戏今年还是打算继续悠闲地、低成本地继续玩下去。

本期个人签名

我只想打《MHW》，其他什么都不想干。

六等星



┣年内的最后一期杂志合刊，工作量自然比平时高上不少，恰好接手的《银魂乱舞》攻略相当麻烦，加上家人来深圳要抽出时间陪他们聚一下，再加上截稿时间的提前，再加上还要刷巴巴托斯，再加上截完稿还要去印刷校对，再加上《恶魔之魂》马上就要关服，而我的美版还没白金……明明 26 号可以玩到的《怪物猎人 世界》，我恐怕只能等到 2 月再来享受了。

┣《怪物猎人 世界》发售的第一件事情恐怕大家都忙着去捏脸了，而我的第一件事是把早已没电的 PSV 拿出来充电，利用 PSV 的串流去感受《怪物猎人 世界》。可能是串流画面码率过高，动起来画面便会变成马赛克，根本没有办法游玩。不过这些都无所谓了，看着 PSV 屏幕上的《怪物猎人》，回想起到处往日种种，这台掌机可以说是死而无憾了。

本期个人签名

マーリン 来てください



三日月



虽然我挺想聊聊《怪物猎人 世界》的，但由于杂志制作工作基本就没玩过几次，算了算了。

话虽如此，我还是捏了个人。

在撰写《刺客信条 起源》DLC《无形者》的过程中遭遇到了一个非常严重的问题，那就是我 PS4 上的《起源》游戏本体经常会无缘无故被悄悄删掉。好在我的是实体版，要不然这期的攻略很可能就要鸽了。后来写完攻略后才无意中发现，游戏只会在我玩《上古卷轴 V 天际 特别版》的时候才会被删掉……至于原理，我哪知道啊！

不过《上古卷轴 V 天际 特别版》还是很好玩的，毕竟我 PS3 版虽然白了，但 DLC 一个也没玩过，趁这个机会顺便重温一下也未尝不可。

本期个人签名

狩猎开始啦！

梦叶

@帮～绑帮帮～～绑帮棒棒棒～帮～～～帮帮绑帮～绑帮帮～帮绑绑帮绑～～帮～绑帮帮～～绑帮棒棒棒～帮～～～帮帮绑帮～绑帮帮～帮绑绑～帮～帮～～～ 莽死它 夯它 卧鲁多！

@这里还要多多感谢 BETA 版中的灭尽龙，让我对《怪物猎人 世界》的弓又有了进一步的认识，在熟练武器的情况下前往新世界心里简直稳的一批，只求本篇中能够出现更具挑战的怪物，然后赶紧把松明弹的与重弩的变态效果修正了吧！

@看过《恋如雨止》TV 版第一话后就忍不住去补了漫画，本以为能够一口气将这段急死人的单相思啃完，怎想原作竟然还在连载中……此时此刻确实能体会父母们逼婚的心情了。



本期个人签名

现在距离新世界大门的开启还有不到6个小时！

乌冬



◆《MHW》本来还想说用铳枪开荒的，不过遇到一些灵活的怪打得很吃力，只好中途换成充能斧。这次充能斧有不少加强，特别是超解不会解除属性强化状态实在是太实用的改动，使得超解的使用频度大大增加，基本什么怪都能通吃。

◆新卡包发售一个月就改卡似乎已经成了《SV》的惯例，这一弹也不例外，遭到调整的是跳费龙、土印法师和中速死灵三个在指定模式的毒瘤，值得一提的是法师和死灵调整的都是自己的职业卡，唯独龙改的是中立卡巴哈姆特，看来连官方都把巴哈认定为龙职业的卡了。不过这改动不仅没削弱到龙，反而造就了龙的令一种强套路，只能说巴哈不愧是 CYGAMES 的亲儿子。

本期个人签名

新世界的狩猎解禁。

面尼

◆一晃十年，终于再见《美妙世界》，虽然依旧不是续作，但新角色和新剧情也足以令人期待了。回想起来这游戏我打过三遍——NDS 一遍、电脑模拟器一遍、iOS 版一遍，当然印象最深刻的还是模拟器，因为直接给玩坏了一个鼠标，就体验上而言，其实用键鼠操作的感觉并不差。不过我想，当时看到我玩这款游戏的舍友一定非常不解——为什么这个家伙会在这么大的屏幕上，对着全屏马赛克的奇怪双屏游戏，像疯子一样乱划鼠标 ......



◆已经两年没追过任何新番，但《魔卡少女樱》的新作可是不能落下的，虽然现在这个动不动就喂狗粮秀恩爱的画风，已经不再是当年小樱、小狼和莓铃吵吵嚷嚷的热闹日常，但还是唤起了青春的回想。不管过多久，CLAMP 依然充满着神奇的魔力，让你无法抗拒。只不过一个又一个的大坑，也让人一不小心就摔个跟头，这么一想，顿时觉得《王国之心III》的等待也不算什么了。

本期个人签名

我跟你说，LO娘D.VA，赞！

果汁

●期盼已久的《怪物猎人 世界》总算发售了，本作的素质真的喜人，不知不觉就是玩通宵的节奏啊！如果游戏后期内容丰富并且通过 DLC 不断更新内容的话，那么给本作打个满分是没什么问题了。可惜的是 XX 时期的幻化系统为什么没有继承过来，有些好看的装备技能太垃圾没法穿真的非常痛苦。



● 1 月新番里再次发现一匹黑马——《摇曳露营》，是一部看着就让人感觉舒服愉快的片子，非常适合我这种迈入老年的选手。有些人看了这片后说想学动画里的角色那样去露营，然后体验到了理想与现实中的差距，非常悲伤。不过我却一丁点这样的想法也没有，只要开心地看着她们露营就感觉自己也露过营了，心态非常健康。

本期个人签名

瓦瓦瓦瓦鲁多！

稀饭

【2017 请滚吧！】虽然没碰上本命年，但这个 2017 年——尤其是下半年真是我过得最为艰苦的一段时间，除了工作繁忙导致搞到后面自己的身体状态经常不稳定，家里也是出了不少大事，不但有家里人因为大病住院，还得动高风险的手术，外公也没熬到农历新年就突然去世了，做完这期杂志我就得赶去出席葬礼，真是快到了年关了也不得消停。惟一值得安慰的是自己在元旦假期时还是去探望了一回外公，虽然他也早已经老年痴呆得记不住我是谁了，但好歹是在他临终前见了一面，也算是勉强尽了孝道吧。只是考虑到我爷爷也是在老年痴呆后才去世，我估计等 20 年后自己父母也到了这个年纪，等待着我的就是一段难以想象的苦日子了。好在时间尚早，我估计自己还能够早做准备，这里还是先期盼 2017 年赶紧滚蛋吧，我还赶着过 2018 年的好日子呢！



【狩猎解禁啦！】说完了坏事，还是说点高兴的，当我写下这篇寄语时，还有三周——不，其实是三小时后《怪物猎人 世界》就要解锁了，我的大剑已经饥渴难耐了，不过考虑到杂志制作结束后还有一些工作上的内容要收尾，估计能够好好地进行狩猎生活也要等到过年的时候了，到时候不知道编辑部里会不会有大腿可以让我抱一下迅速完成初期的村任务，直接进入波澜壮阔的上位狩猎世界！

本期个人签名

最可怕的不是开始瞧不起甜，而是开始吃不了苦。



▲我已经忍不住哼起新版的烤肉歌了！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.2.1——2018.12.31

随着《怪物猎人 世界》的发售，新一轮的春季游戏旺季又要到来，其中最受人瞩目的《战神》也以敲定发售日为4月20日。无奈小编最中意的《猎天使魔女》发售日恰逢新年，预定的实体版看来是没办法第一时间体验到了。

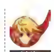
注

①标识“DLC”为大型DLC资料片。
②游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

2018年2月

1	NS	塞尔达传说 旷野之息	塞尔达传说 旷野之息	Nintendo	预计售价：428港币	动作冒险	中文版	10岁
1	PS4 XONE STEAM	龙珠Z战士	Dragonball Fighter Z	BNEI	预计售价：479港币	格斗	中文版	13岁
2	PS4 XONE	UFC 3	UFC 3	EA	预计售价：449港币	格斗	英文版	17岁
6	PS4	巨像之咆哮 重制版	Shadow of the Colossus Remake	SIE	预计售价：268港币	动作	中文版	12岁
8	PS4	龙之皇冠Pro	Dragon's Crown Pro	Atlus	预计售价：390港币	动作角色扮演	中文版	未定
8	PS4 XONE STEAM	刀剑神域 夺命凶弹	ソードアート・オンラインフェイタル・バレット	BNEI	预计售价：479港币	动作角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 XONE	真·三国无双8	真·三国无双8	Koei Tecmo	预计售价：440港币	动作	中文版	12岁

攻略预定





《真·三国无双8》是系列史上首个采用开放世界玩法的游戏，它将以三国时代的中国大陆为舞台，加入天气昼夜的变化。游戏玩法也有较大变革，取消了过去用聚气攻击取消普通攻击的设定，改为应战况而发生变化的全新动作系统。游戏将收录系列此前的全部83名武将，还将加入周仓、程普、满宠、曹休、荀攸、辛宪英、徐盛这7名新武将。游戏将收录从黄巾之乱到晋国崛起的全部三国历史，前所未有的一骑当千活剧就在这个春节上演！

15	PS4 PSV	某魔法的电脑战机	とある魔术の电脑战机	BNEI	预计售价：468港币	角色扮演	日文版	15岁
27	NS	劫薪日2	PAYDAY 2	Overkill Software	预计售价：未定	主视角射击	英文版	17岁
15	PS4 PSV STEAM	圣剑传说2 玛娜的秘密	圣剑传说2 SECRET of MANA	Square Enix	预计售价：268港币	动作角色扮演	中文版	12岁
17	NS	猎天使魔女	ベヨネッタ	Nintendo	预计售价：239港币	动作	日文版	17岁
17	NS	猎天使魔女2	ベヨネッタ2	Nintendo	预计售价：412港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 XONE STEAM	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	预计售价：428港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4	少女与战车 战车梦幻大会战	ガールズ＆パンツァー ドリームタンクマッチ	BNEI	预计售价：479港币	射击	中文版	全年龄
22	PS4	闪乱神乐 爆裂 革新	闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst	Marvelous	预计售价：468港币	动作	日文版	17岁

2018年3月

1	PS4	死亡结局 re;Quest	Death end re;Quest	Compileheart	预计售价：428港币	角色扮演	日文版	17岁
1	NS	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	全年龄
8	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪の轨迹I：改	Falcom	预计售价：230港币	角色扮演	日文版	12岁
8	PS4	人中北斗	北斗が如く	SEGA	预计售价：420港币	动作冒险	中文版	17岁
8	PS4 NS PSV	四骑公主教导谭	あなたの四骑姫教育谭	日本一	预计售价：398/362港币	动作角色扮演	日文版	未定
13	PS4 XONE STEAM	鬼泣 HD合集	Devil May Cry HD Collection	Capcom	预计售价：308港币	动作	英文版	17岁
13	PS4 NS	少女萌枪2	ぎゃる☆がん2	INTI CREATES	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
15	PS4 PSV XONE STEAM NS	进击的巨人2	进击的巨人2	Koei Tecmo	预计售价：490港币	动作	中文版	17岁
16	NS	星之卡比 新星同盟	星のカービィ　スターアライズ	Nintendo	预计售价：未定	动作	中文版	全年龄
20	XONE WIN10	盗贼之海	Sea of Thieves	Microsoft	预计售价：未定	动作	英文版	13岁
21	PS4 XONE NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：428港币	策略角色扮演	中文版	15岁
22	NS	塞尔达无双 海拉鲁全明星豪华版	ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ	Nintendo	预计售价：398港币	动作	日文版	未定
23	PS4 XONE	逃	A WAY OUT	EA	预计售价：210港币	动作冒险	英文版	13岁
23	PS4 STEAM	二之国II 荣归王国	二ノ国II レヴァナントキングダム	Level-5	预计售价：479港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 XONE STEAM	孤岛惊魂5	Far Cry 5	Ubisoft	预计售价：490港币	动作冒险	中文版	17岁
29	PS4	光明之响 龙奏回音	シャイニング・レゾナンス リフレイン	SEGA	预计售价：348港币	动作角色扮演	中文版	15岁
29	PS4 PSV	超级机器人大战X	スーパーロボット大战X	BNEI	预计售价：529/479港币	角色扮演	中文版	未定

早期

春	XONE WIN10	腐烂国度2	State of Decay 2	Microsoft	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	迪托之剑	The Swords of Ditto	Devolver Digital	预计售价：未定	动作角色扮演	英文版	未定
春	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE	灭绝	Extinction	Iron Galaxy	预计售价：479港币	动作	英文版	17岁
春	PS4 XONE	荒野大救赎 II	Red Dead Redemption II	Rockstar	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
春	PS4	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：未定	动作	日文版	未定

春	PSV	英雄传说 空之轨迹3rd 进化版 英雄传说 空の轨迹 the 3rd Evolution	Falcom	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
春	NS	空洞骑士 Hollow Knight	Team Cherry	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定

4月

19	PS4 PSV	重装机兵Xeno メタルマックスXeno	角川Games	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
20	NS	任天堂 Labo Nintendo Labo	Nintendo	预计售价：498港币	益智	日文版	全年龄
20	PS4	战神 God of War	SIE	预计售价：398港币	动作	中文版	17岁
26	PS4 PSV	传颂之物 致逝者的摇篮曲 うたわれるもの 散りゆく者への子守呗	Aquaplus	预计售价：未定	策略角色扮演	日文版	未定
26	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改 英雄传说 闪の轨迹II：改	Falcom	预计售价：230港币	角色扮演	日文版	12岁

5月

4	NS	森喜刚国度 热带寒流 Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
8	PS4 XONE STEAM	柯南的流放 CONAN EXILES	Funcom	预计售价：未定	动作冒险	英文版	17岁
17	PS4	卡里古拉 过量 Caligula OVERDOSE	Furyu	预计售价：491港币	角色扮演	日文版	未定
24	PS4 PSV	女神异闻录3 月夜热舞 ペルソナ3ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：未定	音乐	日文版	未定
24	PS4 PSV	女神异闻录5 星夜热舞 ペルソナ5ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：未定	音乐	日文版	未定
25	PS4 XONE NS	黑暗之魂 重制版 Dark Souls Remastered	BNEI	预计售价：288港币	动作角色扮演	中文版	17岁
30	PS4 XONE NS	街头霸王 30周年纪念合集 Street Fighter 30th Anniversary Collection	Capcom	预计售价：308港币	格斗	英文版	未定
31	PS4	全金属狂潮 谁与争锋 フルメタル・パニック。 战うフー・デアーズ・ウィンズ	BNEI	预计售价：478港币	策略角色扮演	日文版	12岁

年内

夏	PS4 XONE NS	洛克人11 Rockman11	Capcom	预计售价：未定	平台动作	英文版	未定
夏	NS	伊苏VII 达娜的安魂曲 Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV 英雄传说 闪之轨迹IV	Falcom	预计售价：未定	角色扮演	日文版	12岁
秋	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡 METRO EXODUS	4A Games	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE	星链 阿特拉斯之战 Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	预计售价：未定	射击	英文版	未定
秋	PS4 XONE STEAM	怒海战记 Skull & Bones	Ubisoft	预计售价：未定	射击	中文版	未定
秋	PS4 XONE STEAM	飙酷车神2 The Crew 2	Ubisoft	预计售价：490港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福 闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body Catherine Full Body	Atlus	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	噬血代码 Code Vein	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4	黑色五叶草 骑士四重奏 黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：未定	动作角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	底特律 化身为人 Detroit: Become Human	SIE	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI SoulCalibu VI	BNEI	预计售价：未定	格斗	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界 One Piece: World Seeker	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 NS	苍翼默示录 Cross Tag Battle ブレイブルー クロスタッグバトル	ARC SYSTEM WORKS	预计售价：未定	格斗	日文版	未定
年内	NS	八道旅人 Project OCTOPATH TRAVELER	Square Enix	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	3DS	女神异闻录Q2 Persona Q2	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	真·女神转生V 真・女神转生V	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	NS	猎天使魔女3 Bayonetta 3	Nintendo	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2 ドラゴンクエストビルダーズ2	Square Enix	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	碧蓝幻想 Project Re:Link GRANBLUE FANTASY PROJECT Re: LINK	Cygames	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血罪 暗夜仪式 Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4	地球防卫军5 铁雨 Earth Defense Force 5：Iron Rain	D3 PUBLISHER	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 NS	我的英雄学院 仆のヒーローアカデミア	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE	火影忍者 新忍出击 火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	STEAM PS4 XONE	暗黑血统III Darksiders III	THQ Nordic	预计售价：未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 XONE	皇牌空战7 未知的天空 Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	预计售价：未定	射击	英文版	未定
年内	PS4	莎木III Shenmue III	YS Net	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 XONE	王国之心III Kingdom Hearts III	Square Enix	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈 十三机兵防卫圈	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	战锤 末世鼠疫II Warhammer:End Times Vermintide II	Fatshark	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
年内	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆 絶体絶命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4	LEFT ALIVE LEFT ALIVE	Square Enix	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
年内	PS4 XONE	僵尸世界大战 World War Z	Saber	预计售价：未定	未定	英文版	未定
年内	PS4	新高达破坏者 New Gundam Breaker	BNEI	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	NS	美妙世界 Final Remix The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	NS	马力欧网球ACE Mario Tennis Ace	Nintendo	预计售价：未定	体育	日文版	未定
年内	PS4 NS	SNK女英雄大乱斗 SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：未定	格斗	日文版	未定

UCG 2017 年度游戏索引

410·411 期～ 434 期

本期春节合刊的 UCG 索引新变化：增加 NS 和 Steam 两个分类。2017 年里的主力平台除了 PS4 与 Xbox One 之外，新加入了 NS。掌机平台的游戏数量较之前两年有不同程度的减少，不过依然各有各的特色。由于 Steam 分类的加入，真正意义上的独占游戏基本也集中于第一方发行的那些新 IP 或者知名系列的续作或者重制作品等。

本索引包含了特快、攻略、研究、DLC、奖杯成就等诸多内容，范围是总第 410·411 期至总第 434 期的《游戏机实用技术》，栏目包括“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“DLC 补完计划”、“免费游戏天国”、“成就奖杯堂”等栏目以及以特定游戏为中心的“特别企划”或“读游戏”的文章。除此之外还有截止至 2017 年 12 月 31 为止已上市的《次世代专辑》、《PlayStation 专门志 Pro》与《掌机王 PLUS》收录的游戏攻略、奖杯攻略内容。

本索引按照机种进行大类型划分，包含机种为 3DS、NS、Wii U、Xbox360、Xbox One、PS3、PS4、PSV、Steam。列表按照作品名的拼音来进行升序依次排列，同时会标注出游戏的类型、所在期数、栏目和页码，同一个同台的同一款游戏则是按照所在期数和页码来进行升序依次排列。部分杂志的游戏译名会与目前使用的译名有所差异，最终译名以本刊目前为止的标准为基准。

3DS

3DS 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
波奇和耀西的毛线世界	动作	掌机王 PLUS 5	攻略透解	54
大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟	文字冒险	掌机王 PLUS 7	攻略透解	19
怪物猎人 ××	动作	掌机王 PLUS 6	攻略透解	34
怪物猎人 ××	动作	总第 415 期（2017 年 4A）	强作袭来	54
怪物猎人 ××	动作	总第 416 期（2017 年 4B）	研究中心	50
光辉历史 完美编年史	角色扮演	掌机王 PLUS 7	攻略透解	23
火焰之纹章 回响 另一位英雄王	策略角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	10
火焰之纹章 回响 另一位英雄王	策略角色扮演	总第 417 期（2017 年 5A）	攻略透解	56
火焰之纹章 回响 另一位英雄王	策略角色扮演	总第 418 期（2017 年 5B）	研究中心	61
火焰之纹章无双	动作	总第 428 期（2017 年 10B）	强作袭来	74
火焰之纹章无双	动作	总第 429 期（2017 年 11A）	动作	88
精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月	角色扮演	掌机王 PLUS 8	攻略透解	29
精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月	角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	攻略透解	40
生存同盟	角色扮演	掌机王 PLUS 7	攻略透解	21
生存同盟	角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	特快专递	32
数码宝贝宇宙 应用怪兽	角色扮演	掌机王 PLUS 5	特快专递	32
舞力全开 2018	音乐	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	86
妖怪手表 3 寿喜烧	角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	38
银河战士 萨姆斯归来	动作	掌机王 PLUS 8	攻略透解	10
永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼	角色扮演	掌机王 PLUS 7	攻略透解	18
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光	角色扮演	掌机王 PLUS 7	攻略透解	41
真·女神转生 深邃奇妙之旅	角色扮演	掌机王 PLUS 8	攻略透解	35

Wii U

Wii U 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
塞尔达传说 旷野之息	动作角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	强作袭来	52
塞尔达传说 旷野之息	动作角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	研究中心	76
塞尔达传说 旷野之息 DLC 试练之霸者	动作角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	56
塞尔达传说 旷野之息 DLC 英杰们的诗篇	动作角色扮演	总第 432 期（2017 年 12B）	DLC 补完计划	37
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
舞力全开 2018	音乐	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	86
纸片马力欧 色彩溅落	角色扮演	次世代专辑 9	独占强作	2

NS

NS 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
NBA 2K18	体育	次世代专辑 11	跨界特攻	153
NBA 2K18	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	133
超级马力欧 奥德赛	动作冒险	掌机王 PLUS 8	攻略透解	71
超级马力欧 奥德赛	动作冒险	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	46
超级马力欧 奥德赛	动作冒险	总第 431 期（2017 年 12A）	研究中心	64
黑色洛城	动作冒险	次世代专辑 12	跨界特攻	45
火焰之纹章无双	动作	总第 428 期（2017 年 10B）	强作袭来	74
火焰之纹章无双	动作	总第 429 期（2017 年 11A）	动作	88
火焰之纹章无双	动作	总第 434 期（2018 年 1B）	游戏进行时	82
九张羊皮纸	动作射击	总第 434 期（2018 年 1B）	攻略透解	44
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	角色扮演	总第 433 期（2018 年 1A）	攻略透解	56
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	研究中心	64
马力欧 + 疯兔 王国之战	策略	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	68
马力欧 + 疯兔 王国之战	策略	总第 427 期（2017 年 10A）	研究中心	152
马力欧 + 疯兔 王国之战 DLC Ultra Challenge Pack	策略	总第 430 期（2017 年 11B）	DLC 补完计划	142
马力欧赛车 8 豪华版	竞速	掌机王 PLUS 6	攻略透解	130
马力欧赛车 8 豪华版	竞速	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	45
奇界行者	动作冒险	总第 423 期（2017 年 8A）	编辑非常荐	82
塞尔达传说 旷野之息	动作角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	85
塞尔达传说 旷野之息	动作角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	强作袭来	52
塞尔达传说 旷野之息	动作角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	研究中心	76
塞尔达传说 旷野之息	动作角色扮演	总第 418 期（2017 年 5B）	研究中心	74
塞尔达传说 旷野之息 DLC 试练之霸者	动作角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	56
塞尔达传说 旷野之息 DLC 英杰们的诗篇	动作角色扮演	总第 432 期（2017 年 12B）	DLC 补完计划	37
桑塔 半精灵英雄	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	58
神臂斗士	格斗	总第 421 期（2017 年 7A）	攻略透解	133
神臂斗士	格斗	总第 433 期（2018 年 1A）	研究中心	27
神奇小子 龙之陷阱	动作冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	下载游戏乐园	40
神巫女	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	下载游戏天国	78
圣剑传说 合集	动作角色扮演	总第 420 期（2017 年 6B）	编辑非常荐	68
索尼克 力量	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	44
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
无夜国度 2 新月的新娘	动作角色扮演	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	57
消逝的星球	角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	88
小小合金	策略	次世代专辑 12	跨界特攻	100
异度神剑 2	角色扮演	掌机王 PLUS 8	攻略透解	24
异度神剑 2	角色扮演	总第 432 期（2017 年 12B）	攻略透解	50
异度神剑 2	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	研究中心	53
油彩军团 2	动作射击	掌机王 PLUS 7	攻略透解	19
油彩军团 2	动作射击	总第 423 期（2017 年 8A）	特快专递	59
油彩军团 2	动作射击	总第 424 期（2017 年 8B）	研究中心	106
蒸汽世界 挖掘 2	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	96
NBA 游乐场	体育	总第 419 期（2017 年 6A）	攻略透解	44

PS4

PS4 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
.hack//G.U. 最终编码	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	182
.hack//G.U. 最终编码	动作角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	39
COD 二战	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	71
COD 二战	主视角射击	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	106
COD 二战	主视角射击	总第 431 期（2017 年 12A）	研究中心	87
COD 二战	主视角射击	总第 433 期（2018 年 1A）	游戏进行时	98
DJMAX 致敬	音乐	总第 424 期（2017 年 8B）	强作袭来	61
GT 赛车 竞赛	竞速	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	24
GT 赛车 竞赛	竞速	总第 429 期（2017 年 11A）	特快专递	45
NBA 2K18	体育	次世代专辑 11	跨界特攻	153
NBA 2K18	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	133
NBA 游乐场	体育	总第 419 期（2017 年 6A）	攻略透解	44
葬火	动作角色扮演	总第 425 期（2017 年 9A）	攻略透解	50
RiME	动作冒险	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	38
SD 高达 G 世代 创世	策略角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	159
暗黑破坏神 Ⅲ 永恒之战版	动作角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	48
白色情人节 恐怖学校	动作冒险	总第 426 期（2017 年 9B）	编辑非常荐	90
不义联盟 2	格斗	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	60
彩虹六号 围攻	主视角射击	总第 416 期（2017 年 4B）	编辑非常荐	64
苍蓝革命之女武神	角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	132
苍蓝革命之女武神	角色扮演	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	80
超级机器人大战 V	策略角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	144
超级机器人大战 V	策略角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	攻略透解	68
刺客信条 埃齐欧合辑	动作冒险	次世代专辑 9	成就奖杯堂	194
刺客信条 起源	动作角色扮演	次世代专辑 12	跨界特攻	11
刺客信条 起源	动作角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	115
刺客信条 起源	动作角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	成就奖杯堂	100
大神 绝景版	动作	次世代专辑 12	跨界特攻	160
大神 绝景版	动作	总第 433 期（2018 年 1A）	成就奖杯堂	94
德军总部 Ⅱ 新巨人	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	137
德军总部 Ⅱ 新巨人	主视角射击	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	126
德军总部 Ⅱ 新巨人 DLC 神射手老乔大冒险	主视角射击	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	83
地牢朋克	动作	总第 432 期（2017 年 12B）	成就奖杯堂	99
地平线 零之曙光	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	113
地平线 零之曙光	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 2	聚焦国行	28
地平线 零之曙光	动作冒险	总第 414 期（2017 年 3B）	攻略透解	132
地平线 零之曙光 DLC 冰尘雪野	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	31
地平线 零之曙光 DLC 冰尘雪野	动作冒险	总第 430 期（2017 年 11B）	DLC 补完计划	133
靛青预言	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	66
东京异境 eX+	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	168
范海辛的奇妙冒险 扩充版	角色扮演	总第 419 期（2017 年 6A）	成就奖杯堂	71
菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	75
富豪街 DQ&FF 30 周年纪念版	益智	总第 429 期（2017 年 11A）	特快专递	50
高达 VS	动作	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	78
高达 VS	动作	总第 422 期（2017 年 7B）	特快专递	37
古惑狼 疯狂三部曲	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	54
国王故事 最终幻想 15	动作	总第 417 期（2017 年 5A）	免费游戏天国	80
黑暗之魂 Ⅲ	动作角色扮演	次世代专辑 11	DLC 补完计划	20
黑暗之魂 Ⅲ DLC 环印城	动作角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	DLC 补完计划	40
黑色洛城	动作冒险	次世代专辑 12	跨界特攻	45
画到死	动作射击	总第 416 期（2017 年 4B）	免费游戏天国	74
混沌特工	动作射击	次世代专辑 11	跨界特攻	190
混沌特工	动作射击	总第 425 期（2017 年 9A）	特快专递	46
混沌特工	动作射击	总第 426 期（2017 年 9B）	研究中心	77
火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	动作	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	38
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 慕留人传	动作	总第 412 期（2017 年 2B）	DLC 补完计划	94
机甲狂潮	动作	次世代专辑 10	跨界特攻	149
机甲狂潮	动作	总第 419 期（2017 年 6A）	攻略透解	48
极限脱出合集	文字冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	编辑非常荐	106
加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	158
假面骑士 巅峰战士	动作	总第 432 期（2017 年 12B）	特快专递	72
剑风传奇无双	动作	掌机王 PLUS 5	攻略透解	148
九张羊皮纸	动作射击	总第 434 期（2018 年 1B）	攻略透解	44
巨影都市	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 3	奖杯珍藏	67
看门狗 2	动作冒险	次世代专辑 9	跨界特攻	159
乐克乐克 重制版	动作	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	116
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	角色扮演	总第 433 期（2018 年 1A）	攻略透解	56
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	研究中心	64
掠食	主视角射击	次世代专辑 10	跨界特攻	101
掠食	主视角射击	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	36
迷城之光	动作冒险	次世代专辑 11	独占强作	98
命运 2	主视角射击	次世代专辑 11	跨界特攻	111
命运 2	主视角射击	总第 426 期（2017 年 9B）	特快专递	33
命运 2	主视角射击	总第 427 期（2017 年 10A）	研究中心	146
命运 2	主视角射击	总第 432 期（2017 年 12B）	DLC 补完计划	96
魔女与百骑兵 2	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	100
尼尔 自动人形	动作角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	攻略透解	92
尼尔 自动人形	动作角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	研究中心	70
尼尔 自动人形 DLC 3C3C1D119440927	动作角色扮演	总第 418 期（2017 年 5B）	DLC 补完计划	72
欧米伽迷宫 Z	角色扮演	掌机王 PLUS 7	攻略透解	15
偶像大师 星光舞台	模拟育成	总第 433 期（2018 年 1A）	特快专递	76
秋叶原之击	角色扮演	次世代专辑 9	独占强作	54
秋叶原之击	角色扮演	总第 410・411 期（2017 年 1B2A）	特快专递	117
全明星无双	动作	总第 416 期（2017 年 4B）	攻略透解	26
仁王	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	170
仁王	动作角色扮演	总第 413 期（2017 年 3A）	攻略透解	22
仁王	动作角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	研究中心	116
仁王	动作角色扮演	总第 417 期（2017 年 5A）	研究中心	48
仁王 DLC 东北之龙	动作角色扮演	总第 418 期（2017 年 5B）	DLC 补完计划	64
仁王 DLC 义之后继者	动作角色扮演	总第 425 期（2017 年 9A）	DLC 补完计划	71
仁王 DLC 元和偃武	动作角色扮演	总第 428 期（2017 年 10B）	DLC 补完计划	94
荣耀战魂	动作	总第 413 期（2017 年 3A）	攻略透解	52
荣耀战魂	动作	总第 414 期（2017 年 3B）	研究中心	122
如龙 极 2	动作冒险	总第 432 期（2017 年 12B）	攻略透解	64
如龙 极 2	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	研究中心	32
如龙 6 生命诗篇	动作冒险	总第 410・411 期（2017 年 1B2A）	研究中心	146
桑塔 半精灵英雄	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	58
丧尸围城 4	动作冒险	次世代专辑 9	独占强作	17
丧尸围城 4 DLC 弗兰克的复苏	动作冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	DLC 补完计划	52
丧尸围城 4 DLC 卡普空英雄	动作冒险	次世代专辑 12	DLC 补完计划	204
色彩守护者	平台动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	86
杀戮空间 2	主视角射击	总第 421 期（2017 年 7A）	攻略透解	142
杀手 47	动作冒险	次世代专辑 10	跨界特攻	115
闪乱神乐 桃射沙滩	动作射击	总第 415 期（2017 年 4A）	编辑非常荐	31
深夜回	动作冒险	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	44
神秘海域 失落的遗产	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	168
神秘海域 失落的遗产	动作冒险	总第 425 期（2017 年 9A）	攻略透解	62
神秘海域 4 盗贼末路	动作冒险	总第 410・411 期（2017 年 1B2A）	DLC 补完计划	137
神明战争 跨越时空	策略角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	86
神明战争 跨越时空	策略角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	攻略透解	68
神奇小子 龙之陷阱	动作冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	下载游戏乐园	40
生化危机 代号维罗妮卡 完全版	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 2	奖杯珍藏	48
生化危机 7	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	89
生化危机 7	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	攻略透解	44
生化危机 7	动作冒险	总第 413 期（2017 年 3A）	研究中心	66
生化危机 7 DLC 不是英雄	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	86
生化危机 7 DLC 佐伊的结局	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	90
生生不息	平台动作	PlayStation 专门志 Pro 2	聚焦国行	20
失落之子	角色扮演	掌机王 PLUS 8	攻略透解	17
时光之帽	动作冒险	次世代专辑 12	蒸汽世代	185
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	角色扮演	总第 433 期（2018 年 1A）	攻略透解	40
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	研究中心	70

PS4 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
死亡机器	动作射击	总第 423 期（2017 年 8A）	成就奖杯堂	66
索尼克 力量	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	44
太鼓之达人 合奏咚咚咚	音乐	总第 430 期（2017 年 11B）	特快专递	150
泰坦之魂	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	78
逃生 Ⅱ	动作冒险	次世代专辑 10	跨界特攻	142
铁拳 7	格斗	次世代专辑 11	跨界特攻	41
铁拳 7	格斗	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	56
同步音律喵赛克	音乐	总第 428 期（2017 年 10B）	特快专递	91
万物诞生之日	模拟育成	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	77
王国之心 0.2 梦中诞生 断章	动作角色扮演	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	72
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	148
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
无人天空	动作冒险	总第 425 期（2017 年 9A）	编辑非常荐	42
无夜国度 2 新月的新娘	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	81
无夜国度 2 新月的新娘	动作角色扮演	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	57
舞力全开 2017	音乐	PlayStation 专门志 Pro 2	聚焦国行	15
舞力全开 2018	音乐	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	86
夏日课程 DLC 宫本光	模拟育成	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	76
夏日课程 艾莉森・斯诺	模拟育成	PlayStation 专门志 Pro 3	奖杯珍藏	74
夏日课程 新城千里	模拟育成	PlayStation 专门志 Pro 3	奖杯珍藏	78
消逝的星球	角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	88
小魔女学园 时间魔法与七大不可思议	动作	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	82
小小噩梦	平台动作	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	56
小小噩梦 DLC 深渊	平台动作	总第 423 期（2017 年 8A）	DLC 补完计划	73
小小合金	策略	次世代专辑 12	跨界特攻	100
邪恶深处 2	动作冒险	总第 429 期（2017 年 11A）	攻略透解	70
邪恶深处 2	动作冒险	总第 430 期（2017 年 11B）	研究中心	146
新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期	文字冒险	掌机王 PLUS 5	攻略透解	100
星球大战 战场前线 Ⅱ	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	115
星球大战 战场前线 Ⅱ	主视角射击	总第 431 期（2017 年 12A）	攻略透解	32
遥远星际	主视角射击	PlayStation 专门志 Pro 2	聚焦国行	23
遥远星际	主视角射击	总第 419 期（2017 年 6A）	VR 乐园	57
伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	136
隐龙传 影踪	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	11
隐龙传 影踪	动作	总第 425 期（2017 年 9A）	特快专递	35
英雄传说 闪之轨迹Ⅲ	角色扮演	总第 428 期（2017 年 10B）	攻略透解	30
英雄传说 闪之轨迹Ⅲ	角色扮演	总第 429 期（2017 年 11A）	研究中心	95
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光	角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	116
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光	角色扮演	总第 424 期（2017 年 8B）	攻略透解	77
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光	角色扮演	总第 425 期（2017 年 9A）	研究中心	78
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光	角色扮演	总第 426 期（2017 年 9B）	研究中心	80
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光	角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	研究中心	57
幽灵行动 荒野	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	86
幽灵行动 荒野	动作冒险	总第 414 期（2017 年 3B）	特快专递	111
狱刃 塞娜的献祭	动作冒险	总第 425 期（2017 年 9A）	攻略透解	56
冤罪杀机 界外魔之死	动作冒险	次世代专辑 11	跨界特攻	165
冤罪杀机 界外魔之死	动作冒险	总第 428 期（2017 年 10B）	攻略透解	50
冤罪杀机 2	动作冒险	次世代专辑 9	跨界特攻	128
战鼓啪打碰 重制版	音乐	总第 424 期（2017 年 8B）	攻略透解	98
蒸汽世界 挖掘 2	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	96
职业进化足球 2018	体育	次世代专辑 11	成就奖杯堂	205
职业进化足球 2018	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	140
质量效应 仙女座	角色扮演	次世代专辑 10	跨界特攻	59
质量效应 仙女座	角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	攻略透解	36
质量效应 仙女座	角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	研究中心	56
中土世界 战争之影	动作角色扮演	次世代专辑 11	跨界特攻	130
中土世界 战争之影	动作角色扮演	总第 429 期（2017 年 11A）	攻略透解	54
重力异想世界完结篇	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	聚焦国行	11
重力异想世界完结篇	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	攻略透解	60
重力异想世界完结篇	动作冒险	总第 413 期（2017 年 3A）	研究中心	59
重力异想世界完结篇	动作冒险	总第 415 期（2017 年 4A）	DLC 补完计划	85
子弹风暴 全副武装	主视角射击	总第 417 期（2017 年 5A）	攻略透解	74
最后的守护者	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	聚焦国行	36
最终幻想 15	角色扮演	次世代专辑 9	跨界特攻	85
最终幻想 15 DLC 格拉迪奥篇	角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	DLC 补完计划	37
最终幻想 15 DLC 普罗恩普特篇	角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	42
最终幻想 15 DLC 线上扩充包 战友	角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	DLC 补完计划	29
最终幻想 15 DLC 伊格尼斯篇	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	DLC 补完计划	77
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	角色扮演	次世代专辑 11	独占强作	5
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	角色扮演	总第 423 期（2017 年 8A）	攻略透解	32
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	角色扮演	总第 424 期（2017 年 8B）	研究中心	114

PSV

PSV 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
SD 高达 G 世代 创世	策略角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	159
苍蓝革命之女武神	角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	132
苍蓝革命之女武神	角色扮演	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	80
超级机器人大战 V	策略角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	攻略透解	68
超级机器人大战 V	策略角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	144
菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	角色扮演	掌机王 PLUS 5	攻略透解	75
富豪街 DQ&FF 30 周年纪念版	益智	总第 429 期（2017 年 11A）	特快专递	50
极限脱出合集	文字冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	编辑非常荐	106
加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	158
剑风传奇无双	动作	掌机王 PLUS 5	攻略透解	148
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	角色扮演	总第 433 期（2018 年 1A）	攻略透解	56
莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	研究中心	64
欧米伽迷宫 Z	角色扮演	掌机王 PLUS 7	攻略透解	15
桑塔 半精灵英雄	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	58
色彩守护者	平台动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	86
沙加 猩红恩典	角色扮演	总第 410・411 期（2017 年 1B2A）	攻略透解	122
深夜回	动作冒险	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	44
神明战争 跨越时空	策略角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	攻略透解	68
神明战争 跨越时空	策略角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	86
失落之子	角色扮演	掌机王 PLUS 8	攻略透解	17
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	角色扮演	总第 433 期（2018 年 1A）	攻略透解	40
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	研究中心	70
死印	文字冒险	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	50
泰坦之魂	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	78
同步音律喵赛克	音乐	总第 428 期（2017 年 10B）	特快专递	91
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	148
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
全明星无双	动作	总第 416 期（2017 年 4B）	攻略透解	26
无夜国度 2 新月的新娘	动作角色扮演	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	57
无夜国度 2 新月的新娘	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	81
新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期	文字冒险	掌机王 PLUS 5	攻略透解	100
遥远的时空中 3 终极版	文字冒险	总第 414 期（2017 年 3B）	特快专递	106
蒸汽世界 挖掘 2	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	96

PS3

PS3 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
NBA 2K18	体育	次世代专辑 11	跨界特攻	153
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
舞力全开 2018	音乐	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	86
职业进化足球 2018	体育	次世代专辑 11	成就奖杯堂	205
职业进化足球 2018	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	140

Xbox360

X360 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
NBA 2K18	体育	次世代专辑 11	跨界特攻	153
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
舞力全开 2018	音乐	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	86
职业进化足球 2018	体育	次世代专辑 11	成就奖杯堂	205
职业进化足球 2018	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	140

XboxOne

XOne 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 二战	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	71
COD 二战	主视角射击	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	106
COD 二战	主视角射击	总第 431 期（2017 年 12A）	研究中心	87
COD 二战	主视角射击	总第 433 期（2018 年 1A）	游戏进行时	98
NBA 2K18	体育	次世代专辑 11	跨界特攻	153
NBA 2K18	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	133
NBA 游乐场	体育	总第 419 期（2017 年 6A）	攻略透解	44
RiME	动作冒险	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	38
暗黑破坏神 Ⅲ 永恒之战版	动作角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	48
不义联盟 2	格斗	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	60
彩虹六号 围攻	主视角射击	总第 416 期（2017 年 4B）	编辑非常荐	64
茶杯头	动作射击	次世代专辑 11	独占强作	64
茶杯头	动作射击	总第 428 期（2017 年 10B）	攻略透解	61
刺客信条 埃齐欧合辑	动作冒险	次世代专辑 9	成就奖杯堂	194
刺客信条 起源	动作角色扮演	次世代专辑 12	跨界特攻	11
刺客信条 起源	动作角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	115
刺客信条 起源	动作角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	成就奖杯堂	100
大神 绝景版	动作	次世代专辑 12	跨界特攻	160
大神 绝景版	动作	总第 433 期（2018 年 1A）	成就奖杯堂	94
德军总部 Ⅱ 新巨人	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	137
德军总部 Ⅱ 新巨人	主视角射击	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	126
德军总部 Ⅱ 新巨人 DLC 神射手老乔大冒险	主视角射击	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	83
地牢朋克	动作	总第 432 期（2017 年 12B）	成就奖杯堂	99
国王故事 最终幻想 15	动作	总第 417 期（2017 年 5A）	免费游戏天国	80
黑暗之魂 Ⅲ	动作角色扮演	次世代专辑 11	DLC 补完计划	20
黑暗之魂 Ⅲ DLC 环印城	动作角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	DLC 补完计划	40
黑色洛城	动作冒险	次世代专辑 12	跨界特攻	45
混沌特工	动作射击	次世代专辑 11	跨界特攻	190
混沌特工	动作射击	总第 425 期（2017 年 9A）	特快专递	46
混沌特工	动作射击	总第 426 期（2017 年 9B）	研究中心	77
火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	动作	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	38
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 慕留人传	动作	总第 412 期（2017 年 2B）	DLC 补完计划	94
机甲狂潮	动作	次世代专辑 10	跨界特攻	149
机甲狂潮	动作	总第 419 期（2017 年 6A）	攻略透解	48
极限竞速 7	竞速	次世代专辑 11	独占强作	85
看门狗 2	动作冒险	次世代专辑 9	跨界特攻	159
蜡烛人	平台动作	总第 413 期（2017 年 3A）	攻略透解	43
掠食	主视角射击	次世代专辑 10	跨界特攻	101
掠食	主视角射击	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	36
命运 2	主视角射击	次世代专辑 11	跨界特攻	111
命运 2	主视角射击	总第 426 期（2017 年 9B）	特快专递	33
命运 2	主视角射击	总第 427 期（2017 年 10A）	研究中心	146
命运 2	主视角射击	总第 432 期（2017 年 12B）	DLC 补完计划	96
荣耀战魂	动作	总第 413 期（2017 年 3A）	攻略透解	52
荣耀战魂	动作	总第 414 期（2017 年 3B）	研究中心	122
桑塔 半精灵英雄	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	58
丧尸围城 4	动作冒险	次世代专辑 9	独占强作	17
丧尸围城 4 DLC 弗兰克的复苏	动作冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	DLC 补完计划	52
丧尸围城 4 DLC 卡普空英雄	动作冒险	次世代专辑 12	DLC 补完计划	204
杀手 47	动作冒险	次世代专辑 10	跨界特攻	115
神奇小子 龙之陷阱	动作冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	下载游戏乐园	40
生化危机 7	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	89
生化危机 7	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	攻略透解	44
生化危机 7	动作冒险	总第 413 期（2017 年 3A）	研究中心	66
生化危机 7 DLC 不是英雄	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	86
生化危机 7 DLC 佐伊的结局	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	90

XOne 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
时光之帽	动作冒险	次世代专辑 12	蒸汽世代	185
索尼克 力量	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	44
逃生 Ⅱ	动作冒险	次世代专辑 10	跨界特攻	142
铁拳 7	格斗	次世代专辑 11	跨界特攻	41
铁拳 7	格斗	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	56
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
舞力全开 2017	音乐	PlayStation 专门志 Pro 2	聚焦国行	15
舞力全开 2018	音乐	总第 432 期（2017 年 12B）	编辑非常荐	86
小小噩梦	平台动作	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	56
小小噩梦 DLC 深渊	平台动作	总第 423 期（2017 年 8A）	DLC 补完计划	73
小小合金	策略	次世代专辑 12	跨界特攻	100
邪恶深处 2	动作冒险	总第 429 期（2017 年 11A）	攻略透解	70
邪恶深处 2	动作冒险	总第 430 期（2017 年 11B）	研究中心	146
星球大战 战场前线 Ⅱ	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	115
星球大战 战场前线 Ⅱ	主视角射击	总第 431 期（2017 年 12A）	攻略透解	32
幽灵行动 荒野	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	86
幽灵行动 荒野	动作冒险	总第 414 期（2017 年 3B）	特快专递	111
冤罪杀机 界外魔之死	动作冒险	次世代专辑 11	跨界特攻	165
冤罪杀机 界外魔之死	动作冒险	总第 428 期（2017 年 10B）	攻略透解	50
冤罪杀机 2	动作冒险	次世代专辑 9	跨界特攻	128
战争机器 4	动作射击	次世代专辑 9	独占强作	39
职业进化足球 2018	体育	次世代专辑 11	成就奖杯堂	205
职业进化足球 2018	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	140
质量效应 仙女座	角色扮演	次世代专辑 10	跨界特攻	59
质量效应 仙女座	角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	攻略透解	36
质量效应 仙女座	角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	研究中心	56
中土世界 战争之影	动作角色扮演	次世代专辑 11	跨界特攻	130
中土世界 战争之影	动作角色扮演	总第 429 期（2017 年 11A）	攻略透解	54
子弹风暴 全副武装	主视角射击	总第 417 期（2017 年 5A）	攻略透解	74
最终幻想 15	角色扮演	次世代专辑 9	跨界特攻	85
最终幻想 15 DLC 格拉迪奥篇	角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	DLC 补完计划	37
最终幻想 15 DLC 普罗恩普特篇	角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	42
最终幻想 15 DLC 线上扩充包 战友	角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	DLC 补完计划	29
最终幻想 15 DLC 伊格尼斯篇	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	DLC 补完计划	77

Steam

Steam 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
.hack//G.U. 最终编码	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	182
.hack//G.U. 最终编码	动作角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	39
COD 二战	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	71
COD 二战	主视角射击	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	106
COD 二战	主视角射击	总第 431 期（2017 年 12A）	研究中心	87
COD 二战	主视角射击	总第 433 期（2018 年 1A）	游戏进行时	98
NBA 2K18	体育	次世代专辑 11	跨界特攻	153
NBA 2K18	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	133
葬火	动作角色扮演	总第 425 期（2017 年 9A）	攻略透解	50
RiME	动作冒险	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	38
白色情人节 恐怖学校	动作冒险	总第 426 期（2017 年 9B）	编辑非常荐	90
不义联盟 2	格斗	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	60
彩虹六号 围攻	主视角射击	总第 416 期（2017 年 4B）	编辑非常荐	64
茶杯头	动作射击	总第 428 期（2017 年 10B）	攻略透解	61
刺客信条 起源	动作角色扮演	次世代专辑 12	跨界特攻	11
刺客信条 起源	动作角色扮演	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	115
刺客信条 起源	动作角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	成就奖杯堂	100
大神 绝景版	动作	次世代专辑 12	跨界特攻	160
大神 绝景版	动作	总第 433 期（2018 年 1A）	成就奖杯堂	94
德军总部 Ⅱ 新巨人	主视角射击	次世代专辑 12	跨界特攻	137
德军总部 Ⅱ 新巨人	主视角射击	总第 430 期（2017 年 11B）	攻略透解	126
德军总部 Ⅱ 新巨人 DLC 神射手老乔大冒险	主视角射击	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	83

Steam 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
地牢朋克	动作	总第 432 期（2017 年 12B）	成就奖杯堂	99
范海辛的奇妙冒险 扩充版	角色扮演	总第 419 期（2017 年 6A）	成就奖杯堂	71
黑暗之魂 Ⅲ	动作角色扮演	次世代专辑 11	DLC 补完计划	20
黑暗之魂 Ⅲ DLC 环印城	动作角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	DLC 补完计划	40
混沌特工	动作射击	次世代专辑 11	跨界特攻	190
混沌特工	动作射击	总第 425 期（2017 年 9A）	特快专递	46
混沌特工	动作射击	总第 426 期（2017 年 9B）	研究中心	77
火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	动作	总第 426 期（2017 年 9B）	攻略透解	38
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 慕留人传	动作	总第 412 期（2017 年 2B）	DLC 补完计划	94
机甲狂潮	动作	次世代专辑 10	跨界特攻	149
机甲狂潮	动作	总第 419 期（2017 年 6A）	攻略透解	48
加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	158
剑风传奇无双	动作	掌机王 PLUS 5	攻略透解	148
九张羊皮纸	动作射击	总第 434 期（2018 年 1B）	攻略透解	44
看门狗 2	动作冒险	次世代专辑 9	跨界特攻	159
掠食	主视角射击	次世代专辑 10	跨界特攻	101
掠食	主视角射击	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	36
迷城之光	动作冒险	次世代专辑 11	独占强作	98
尼尔 自动人形	动作角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	攻略透解	92
尼尔 自动人形	动作角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	研究中心	70
尼尔 自动人形 DLC 3C3C1D119440927	动作角色扮演	总第 418 期（2017 年 5B）	DLC 补完计划	72
奇界行者	动作冒险	总第 423 期（2017 年 8A）	编辑非常荐	82
全明星无双	动作	总第 416 期（2017 年 4B）	攻略透解	26
仁王	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	170
仁王	动作角色扮演	总第 413 期（2017 年 3A）	攻略透解	22
仁王	动作角色扮演	总第 414 期（2017 年 3B）	研究中心	116
仁王	动作角色扮演	总第 417 期（2017 年 5A）	研究中心	48
仁王 DLC 东北之龙	动作角色扮演	总第 418 期（2017 年 5B）	DLC 补完计划	64
仁王 DLC 义之后继者	动作角色扮演	总第 425 期（2017 年 9A）	DLC 补完计划	71
仁王 DLC 元和偃武	动作角色扮演	总第 428 期（2017 年 10B）	DLC 补完计划	94
荣耀战魂	动作	总第 413 期（2017 年 3A）	攻略透解	52
荣耀战魂	动作	总第 414 期（2017 年 3B）	研究中心	122
桑塔 半精灵英雄	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	58
丧尸围城 4	动作冒险	次世代专辑 9	独占强作	17
丧尸围城 4 DLC 卡普空英雄	动作冒险	次世代专辑 12	DLC 补完计划	204
色彩守护者	平台动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	86
杀戮空间 2	主视角射击	总第 421 期（2017 年 7A）	攻略透解	142
杀手 47	动作冒险	次世代专辑 10	跨界特攻	115
神奇小子 龙之陷阱	动作冒险	总第 417 期（2017 年 5A）	下载游戏乐园	40
生化危机 代号维罗妮卡 完全版	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 2	奖杯珍藏	48
生化危机 7	动作冒险	PlayStation 专门志 Pro 1	深度特攻	89
生化危机 7	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	攻略透解	44
生化危机 7	动作冒险	总第 413 期（2017 年 3A）	研究中心	66
生化危机 7 DLC 不是英雄	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	86
生化危机 7 DLC 佐伊的结局	动作冒险	总第 433 期（2018 年 1A）	DLC 补完计划	90
生生不息	平台动作	PlayStation 专门志 Pro 2	聚焦国行	20
时光之帽	动作冒险	次世代专辑 12	蒸汽世代	185
死亡机器	动作射击	总第 423 期（2017 年 8A）	成就奖杯堂	66
索尼克 力量	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	聚焦国行	44
泰坦之魂	动作	PlayStation 专门志 Pro 1	奖杯珍藏	78
逃生 Ⅱ	动作冒险	次世代专辑 10	跨界特攻	142
铁拳 7	格斗	次世代专辑 11	跨界特攻	41
铁拳 7	格斗	总第 420 期（2017 年 6B）	攻略透解	56
万物诞生之日	模拟育成	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	77
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	角色扮演	掌机王 PLUS 6	攻略透解	148
我的世界	动作冒险	总第 419 期（2017 年 6A）	编辑非常荐	66
无人天空	动作冒险	总第 425 期（2017 年 9A）	编辑非常荐	42
小小噩梦	平台动作	总第 418 期（2017 年 5B）	攻略透解	56
小小噩梦 DLC 深渊	平台动作	总第 423 期（2017 年 8A）	DLC 补完计划	73
小小合金	策略	次世代专辑 12	跨界特攻	100
邪恶深处 2	动作冒险	总第 429 期（2017 年 11A）	攻略透解	70
邪恶深处 2	动作冒险	总第 430 期（2017 年 11B）	研究中心	146
新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期	文字冒险	掌机王 PLUS 5	攻略透解	100
伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	动作角色扮演	PlayStation 专门志 Pro 2	深度特攻	136

Steam 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
幽灵行动 荒野	动作冒险	总第 412 期（2017 年 2B）	特快专递	86
幽灵行动 荒野	动作冒险	总第 414 期（2017 年 3B）	特快专递	111
狱刃 塞娜的献祭	动作冒险	总第 425 期（2017 年 9A）	攻略透解	56
冤罪杀机 界外魔之死	动作冒险	次世代专辑 11	跨界特攻	165
冤罪杀机 界外魔之死	动作冒险	总第 428 期（2017 年 10B）	攻略透解	50
冤罪杀机 2	动作冒险	次世代专辑 9	跨界特攻	128
蒸汽世界 挖掘 2	动作	PlayStation 专门志 Pro 3	深度特攻	96
职业进化足球 2018	体育	次世代专辑 11	成就奖杯堂	205
职业进化足球 2018	体育	总第 427 期（2017 年 10A）	攻略透解	140
质量效应 仙女座	角色扮演	次世代专辑 10	跨界特攻	59
质量效应 仙女座	角色扮演	总第 415 期（2017 年 4A）	攻略透解	36
质量效应 仙女座	角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	研究中心	56
中土世界 战争之影	动作角色扮演	次世代专辑 11	跨界特攻	130
中土世界 战争之影	动作角色扮演	总第 429 期（2017 年 11A）	攻略透解	54
子弹风暴 全副武装	主视角射击	总第 417 期（2017 年 5A）	攻略透解	74
最终幻想 15	角色扮演	次世代专辑 9	跨界特攻	85
最终幻想 15 DLC 格拉迪奥篇	角色扮演	总第 416 期（2017 年 4B）	DLC 补完计划	37
最终幻想 15 DLC 普罗恩普特篇	角色扮演	总第 422 期（2017 年 7B）	DLC 补完计划	42
最终幻想 15 DLC 线上扩充包 战友	角色扮演	总第 431 期（2017 年 12A）	DLC 补完计划	29
最终幻想 15 DLC 伊格尼斯篇	角色扮演	总第 434 期（2018 年 1B）	DLC 补完计划	77
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	角色扮演	次世代专辑 11	独占强作	5
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	角色扮演	总第 423 期（2017 年 8A）	攻略透解	32
最终幻想Ⅻ 黄道纪元	角色扮演	总第 424 期（2017 年 8B）	研究中心	114

特别企划与读游戏

文章名	涉及游戏	所在期数	页码
“茶杯头”的开发冒险记	《茶杯头》	次世代专辑 11	2
拨开终章之序幕 愿心成为指引之键	《王国之心 2.8 终章序幕》	总第 413 期（2017 年 3A）	106
沉沦与崛起	《掠食》	总第 418 期（2017 年 5B）	30
成长的噩梦	《小小噩梦》	总第 419 期（2017 年 6A）	100
从 2 分差评到 6000 万销量	《舞力全开》系列	总第 428 期（2017 年 10B）	101
从乡间一隅蔓延扩散开的恐怖故事	《生化危机 7》	总第 434 期（2018 年 1B）	83
噩梦初醒	《深夜回》	总第 428 期（2017 年 10B）	110
格林伍德见闻录序章	《绯夜传说》	总第 424 期（2017 年 8B）	140
古舟子咏	《RiME》	总第 422 期（2017 年 7B）	90
幻想与现实的交点	《仁王》	总第 413 期（2017 年 3A）	96
黄昏碑文的叙事诗——《.hack》系列作品回顾	《.hack》系列	PlayStation 专门志 Pro 3	59
聆听海对岸的哀鸣——《死魂曲》系列大盘点	《死魂曲》系列	PlayStation 专门志 Pro 2	34
没有救赎的故事	《龙背上的骑兵》系列、《尼尔》系列	总第 417 期（2017 年 5A）	88
脑洞大开中诞生的《鬼泣》系列	《鬼泣》系列	总第 420 期（2017 年 6B）	100
千年历史 十年刺客	《刺客信条》系列	总第 431 期（2017 年 12A）	92
前往“新世界”前的磨刀	《怪物猎人》系列	总第 434 期（2018 年 1B）	92
燃起解放的红莲之火	《最终幻想 14》	总第 427 期（2017 年 10A）	159
人类革命 2.0——亚当・詹森的故事	《杀出重围 人类分裂》	总第 410・411 期（2017 年 1B2A）	174
塞尔达传说——荒野开垦记	《塞尔达传说 旷野之息》	总第 414 期（2017 年 3B）	49
神魔战争的 25 周年历史	《真・女神转生》系列	总第 426 期（2017 年 9B）	104
一段持续六年的传火之旅	《黑暗之魂》系列	总第 416 期（2017 年 4B）	92
异闻奇唱	《女神异闻录》系列	总第 418 期（2017 年 5B）	80
永不停息的进化之路——高达《VS》系列回顾	《高达 VS》系列	PlayStation 专门志 Pro 2	42
用子弹击碎谎言的“die or lie”	《枪弹辩驳》系列	总第 410・411 期（2017 年 1B2A）	180
再度奏响的第十二首水晶赞歌	《最终幻想Ⅻ》	总第 422 期（2017 年 7B）	104
这个世界仍然需要英雄	《守望先锋》	总第 420 期（2017 年 6B）	95
最是那一低头的温柔——细数上田文人三部曲	《ICO》、《汪达与巨像》、《最后的守护者》	PlayStation 专门志 Pro 1	49

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

SNK女英雄大乱斗 88
黑暗之魂 重制版 视频
塞尔达传说 海拉鲁全明星豪华版 视频
铁锤守卫 90
星之卡比 新星同盟 视频
异度神剑2 146

PS4

Fate/新世界 LINK 84
SNK女英雄大乱斗 88
刺客信条 叛变 重制版 视频
刺客信条 起源 DLC 无形者 91 140
纷争 最终幻想 NT 95
怪物猎人 世界 120
黑暗之魂 重制版 视频
迷城之光 160
女神异闻录3 月夜热舞 78
女神异闻录5 星夜热舞 79
潜龙谍影 生存 视频
铁锤守卫 90 136
新高达破坏者 71 视频
异说 最终幻想 NT 90
银魂乱舞 91 111
真·三国无双8 视频
逐战者 暗夜之战 130

PSV

Fate/新世界 LINK 84
女神异闻录3 月夜热舞 78
女神异闻录5 星夜热舞 79
银魂乱舞 91 111

Steam

刺客信条 叛变 重制版 视频
刺客信条 起源 DLC 无形者 140
黑暗之魂 重制版 视频
迷城之光 160
潜龙谍影 生存 视频
铁锤守卫 90 136
真·三国无双8 视频
逐战者 暗夜之战 130

XOne

刺客信条 叛变 重制版 视频
刺客信条 起源 DLC 无形者 91 140
怪物猎人 世界 120
黑暗之魂 重制版 视频
潜龙谍影 生存 视频
铁锤守卫 90 136
真·三国无双8 视频
逐战者 暗夜之战 130

我们的选择！
UCG 游戏大赏 2017 年度十佳盘点
用“硬盒”来培养硬核玩家？2018 年游戏界大展望（第一方篇）

435视频集合　　bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集

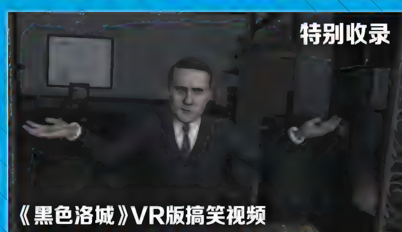




最上游——UCG游戏大赏2017年度十佳



2018年游戏界大展望(第一方篇)



《黑色洛城》VR版搞笑视频



潜龙谍影 生存

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录
最上游
UCG游戏大赏2017年度十佳
2018年游戏界大展望（第一方篇）
《黑色洛城》VR版搞笑视频

新作影像集锦
真·三国无双 8
黑暗之魂 重制版
潜龙谍影 生存
塞尔达传说 海拉鲁全明星豪华版
星之卡比 新星同盟
刺客信条 叛变 重制版
新高达破坏者

电影前线
犬之岛
红雀

ENDING SONG
《莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①异说 最终幻想 NT	②Square Enix	④PS4
⑤DISSIDIA FINAL FANTASY NT	③动作	中文版⑥
2018 年 1 月 11 日⑦	⑧本地 1 人、在线 2~6 人	无对应周边⑨
售价 468 港币⑩		

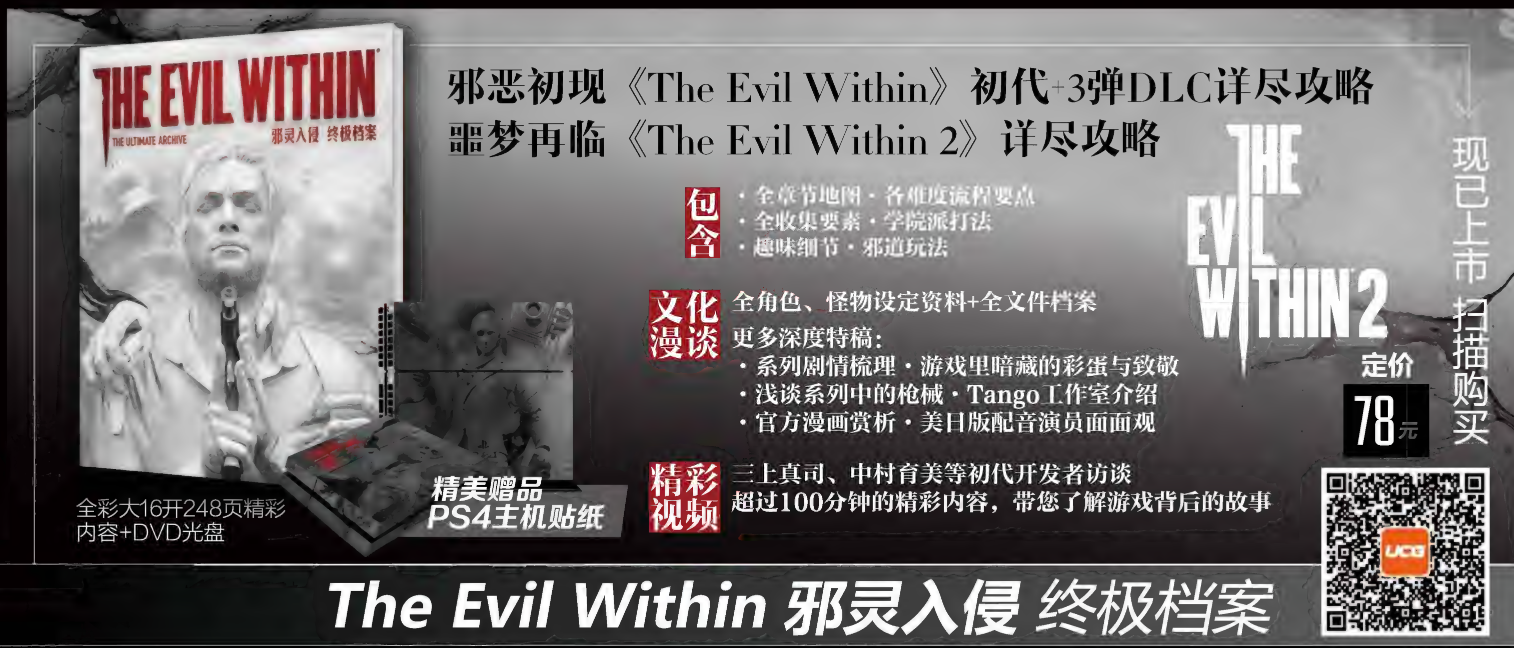
1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________　　收藏日期 ________



THE EVIL WITHIN
THE ULTIMATE ARCHIVE
邪灵入侵 终极档案
邪恶初现《The Evil Within》初代+3弹DLC详尽攻略
噩梦再临《The Evil Within 2》详尽攻略
包含
·全章节地图·各难度流程要点
·全收集要素·学院派打法
·趣味细节·邪道玩法
文化漫谈
全角色、怪物设定资料+全文件档案
更多深度特稿：
·系列剧情梳理·游戏里暗藏的彩蛋与致敬
·浅谈系列中的枪械·Tango工作室介绍
·官方漫画赏析·美日版配音演员面面观
精彩视频
三上真司、中村育美等初代开发者访谈
超过100分钟的精彩内容，带您了解游戏背后的故事
全彩大16开248页精彩内容+DVD光盘
精美赠品
PS4主机贴纸
THE EVIL WITHIN 2
定价
78元
现已上市 扫描购买
The Evil Within 邪灵入侵 终极档案



DARK SOULS II
DESIGN WORKS
DARK SOULS
DESIGN WORKS
凝缩无穷睿智而延续的魂的传承
官方艺术设定集
蕴含无数艰辛所开创的魂的世界
官方艺术设定集
赞美太阳
这火传爆
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
198元
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II



CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插画全数收录！
开发秘闻与制作访谈尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

10月紧追原版
火速上市!



吉尼斯世界纪录
2018玩家年刊 中文版 现已登场

定价 88元 包邮

淘宝端扫码购买



次世代专辑

VOL. 12

全彩大16开208页内文+DVD光盘

-特别策划-

符文工作室——
轻轻地来，悄悄地走

THQ Nordic
既称不上情怀，也谈不上重生

-年末大作攻略集合-

《刺客信条 起源》｜《大神》

《COD 二战》｜《德军总部Ⅱ 新巨人》｜《时光之帽》｜《小小合金》
《星球大战 战场前线Ⅱ》｜《丧尸围城4 弗兰克合集》｜《黑色洛城》

随书赠送
《大神 绝景版》
主题磁性相框

现已上市!

定价 48元 包邮

淘宝端扫码购买



掌机王PLUS

重磅大作
攻略袭来!

VOL. 8

预定收录游戏攻略

全彩大16开208页+DVD影像光盘

精灵宝可梦 究极之日/究极之月 (中文版) 3DS
超级马里奥 奥德赛 (中文版) NS
异度神剑2 (中文版) NS ｜ 失落之子 (中文版) PSV
真·女神转生 深邃奇妙之旅 3DS ｜ 银河战士 萨姆斯归来 3DS

附赠 NS 手柄
像素风钥匙扣

现已上市!

定价 48元 包邮

淘宝端扫码购买

下期预告

游戏机实用技术 437 期

三月初登场

怪物猎人 世界

真·三国无双8
潜龙谍影 生存



春节期间大作
一网打尽



怪物猎人世界

武器招式手册

MONSTER HUNTER
WORLD

CONTENTS 目录

大剑	3	铳枪	32
太刀	6	斩击斧	37
单手剑	10	充能斧	41
双剑	15	操虫棍	46
大锤	20	弓	51
狩猎笛	24	轻弩炮	54
长枪	27	重弩炮	55

共通操作

收起武器时

动作	按键
举起武器	△或 R2
蹲下	×
选择道具	L1
投射器瞄准	L2
生态地图	触摸板

举起武器时

动作	按键
回避	×
收起武器	□或 L3 或 R1

※ 后文中左摇杆用 L 表示，右摇杆用 R 表示。

大剑

大剑



基本动作

直斩

△	收刀时 L+△

派生	
横击	△
上捞斩	△ + ○
横扫斩	○
强蓄力斩	L+ △长按

横扫斩

○

派生	
上捞斩	△ + ○
蓄力斩	长按△
冲撞攻击	○

上捞斩

△ + ○

派生	
蓄力斩	长按△
横扫斩	○

冲撞攻击

蓄力中○	回避中△
横扫斩后○	踢后△

派生	
强蓄力斩	长按△
真・蓄力斩	长按△（蓄力状态）
飞身跃入横扫斩	○
横击	R2+ △

飞身跃入横扫斩

冲撞攻击后○

派生	
横击	△



横击

直斩后△ 蓄力斩后△

飞身跃入横扫斩后△ 冲撞攻击后 R2+△

派生	
上捞斩	△+○
强蓄力斩	长按△
横扫斩	○

蓄力斩

长按△再松开

收刃移动中长按△再松开

派生	
冲撞攻击	蓄力中○
横击	△
上捞斩	△+○
强横扫斩	○
强蓄力斩	L+ 长按△

强蓄力斩

蓄力斩后 L+ 长按△再松开

强横扫斩后长按△再松开

冲撞攻击后长按△再松开

派生	
冲撞攻击	蓄力中○
横击	△
上捞斩	△+○
强横扫斩	○
真 · 蓄力斩	L+ 长按△

真 · 蓄力斩

蓄力斩后 L+ 长按△再松开

冲撞攻击后长按△再松开（蓄力状态）

派生	
冲撞攻击	蓄力中○



跳斩

跳跃中○

派生	
强横扫斩	△或○

跳跃蓄力斩

跳跃中长按△再松开

派生	
强横扫斩	△或○



强横扫斩

跳斩后△或○ 强蓄力斩后○

下坠突刺后△或○

派生	
强蓄力斩	长按△
横扫斩	○



蓄力上捞斩

斜面滑行中长按△

派生	
下坠突刺	△

踢

防御中△

派生	
冲撞攻击	△

下坠突刺

蓄力上捞斩后△

派生	
强横扫斩	△或○

防御

R2（可按住 L2+R 改变朝向）

派生	
踢	△

推荐连技

△→ L+ △→ L+ △

回避中△→长按△→蓄力中○→长按△松开

长按△→蓄力中○→○

太刀



基本动作

踏步斩

△	收刀时 L+ △
派生	
直斩	△
突刺	○
气刃斩 I	R2
纵斩	△ + ○
看破斩	R2+ ○
气刃突刺	R2+ △

直斩

踏步斩后△	回避后△
派生	
突刺	△或○
气刃斩 I	R2
纵斩	△ + ○
看破斩	R2+ ○
气刃突刺	R2+ △

上捞斩

突刺后△

派生	
直斩	△
突刺	○
气刃斩 I	R2
纵斩	△ + ○
看破斩	R2+ ○



纵斩

△ + ○

派生	
突刺	△或○
气刃踏步斩	R2
看破斩	R2+ ○
气刃突刺	R2+ △

气刃踏步斩

纵斩后 R2 | 左右移动斩后 R2

派生	
上捞斩	△
纵斩	△ + ○
气刃斩III	R2
看破斩	R2+ ○
气刃突刺	R2+ △

左右移动斩

攻击中 L 左右 + △ + ○

派生	
突刺	△或○
气刃踏步斩	R2
看破斩	R2+ ○
气刃突刺	R2+ △

看破斩

攻击中 R2+ ○

派生	
踏步斩	△
突刺	○
纵斩	△ + ○
气刃大回旋斩	R2
气刃突刺	R2+ △



气刃突刺

攻击中 R2+ △

派生	
气刃兜割	△

气刃兜割

练气计量表白色以上气刃突刺后△

气刃斩 I

R2

派生	
突刺	△或〇
纵斩	△ + 〇
看破斩	R2+ 〇
气刃突刺	R2+ △
气刃斩 II	R2

气刃斩 II

气刃斩 I 后 R2

派生	
上捞斩	△或〇
纵斩	△ + 〇
看破斩	R2+ 〇
气刃突刺	R2+ △
气刃斩III	R2

气刃斩III

气刃斩 II 后 R2

派生	
纵斩	△ + 〇
看破斩	R2+ 〇
气刃突刺	R2+ △
气刃大回旋斩	R2

气刃大回旋斩

气刃斩III后 R2　看破斩成功时 R2

空中拔刀气刃斩命中后 R2

派生	
跳跃斩	跳跃中△

跳跃气刃斩

无气刃槽时跳跃中 R2







跳跃气刃二连斩

练气计量表白色或黄色时跳跃中 R2

跳跃气刃三连斩

练气计量表红色时跳跃中 R2



跳跃上捞斩

斜面滑行中△

派生	
跳跃斩	△
跳跃气刃斩	无练气计量表时空中 R2
跳跃气刃二连斩	练气计量表白色或黄色时空中 R2
跳跃气刃三连斩	练气计量表红色时空中 R2

空中拔刀气刃斩

斜面滑行中 R2

派生	
气刃大回旋斩	R2

推荐连技

△→△→△→ R2 → R2 → R2 → R2

△→△→△→ R2+ ○（成功躲过攻击后）→ R2

R2+ △→△→ R2 → R2 → R2 → R2



单手剑

片手剑

基本动作

突进斩

△ + ○ | 收刀时 L+ △

派生	
瞬间盾攻击	△
回转斩击	△ + ○
水平斩	○
盾攻击	L 前 + ○
后退步伐	L 后 + ○
旋回斩	L 左右后 + △

瞬间盾攻击

突进斩后△

派生	
斩下	△
回转斩击	△ + ○
水平斩	○
盾攻击	L 前 + ○
后退步伐	L 后 + ○
旋回斩	L 左右后 + △

斩下

△

派生	
横斩	△
回转斩击	△ + ◯
水平斩	◯
盾攻击	L 前 + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

横斩

斩下后△

派生	
剑盾连击	△
回转斩击	△ + ◯
水平斩	◯
盾攻击	L 前 + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

剑盾连击

横斩后△

派生	
回转斩击	△ + ◯
水平斩	◯
盾攻击	L 前 + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

旋回斩

攻击中 L 左右后 + △

派生	
突刺	△
水平斩	◯
盾攻击	L 前 + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

突刺

斩下后△

派生	
斩下	△
回转斩击	△ + ◯
水平斩	◯
盾攻击	L 前 + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

上捞斩

R2+△ | 回避后△

派生	
斩下	△
回转斩击	△ + ◯
水平斩	◯
盾攻击	L 前 + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

水平斩

◯

派生	
回转斩击	△ + ◯
反击斩	◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

反击斩

水平斩后◯

派生	
回转斩击	△ + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

盾攻击

L+ ◯

派生	
里拳攻击	◯
回转斩击	△ + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

里拳攻击

盾攻击后◯

派生	
奋力强锤	◯
回转斩击	△ + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

奋力强锤

里拳攻击后◯

派生	
回转斩击	△ + ◯
后退步伐	L 后 + ◯
旋回斩	L 左右后 + △

回转斩击

攻击中△ + ◯　反击斩后◯

派生	
后退步伐	◯
旋回斩	L 左右后 + △



防御斩

R2+ ◯







后退步伐

R2+L后+○

攻击中L后+○

回转斩击后○

回避后○

派生	
蓄力斩	长按○
上捞斩	L后
突进斩	松开按键

蓄力斩

后退步伐后长按○

派生	
上捞斩	△
水平斩	○
盾攻击	L前+○
旋回斩	L左右后+△

上冲斩

蓄力斩命中后○

派生	
跳跃斩	△
向下强锤	○

向下强锤

上冲斩后○

跳跃斩

跳跃中△

上冲斩后△

跳跃突进斩

斜面滑行中△

阶段从上往下△+○

派生	
跳跃斩	△或○

顺斩

拔刀状态中斜面从上往下△+○

派生	
跳跃上捞斩	△或○
防御	R2
跳跃	×



跳跃上捞斩

阶段从下往上△+○ | 登阶段时○

派生	
跳跃上捞斩	△或○

防御

R2

派生	
上捞斩	△
防御斩	○
使用道具	□
后退步伐	L 后 + ○

使用道具

L2+□ | R2+□

发射投射器

L2+R2

推荐连技

△ + ○→△→△→△

R2+ △→△→○→○

L 前○→○→○→ L 后 + ○→长按○→○

双剑

双剑



基本动作

通常状态

横挥斩

△	收刀时 L+△

派生	
上捞斩	△
旋回斩	○
鬼人化	R2

上捞斩

横挥斩后△	回避后△
登阶段时△	

派生	
二连斩	△
旋回斩	○
鬼人化	R2

旋回斩

横挥斩后〇 | 上捞斩后〇

反旋斩〇

派生	
二连斩	△
鬼人化	R2

二连斩

△

派生	
二连反击斩	△
横挥斩	〇
反旋斩	L 后 +〇
鬼人化	R2

二连反击斩

二连斩后△

派生	
车轮斩	△
横挥斩	〇
反旋斩	L 后 +〇
鬼人化	R2

车轮斩

二连反击斩后△

派生	
横挥斩	〇
反旋斩	L 后 +〇
鬼人化	R2

反旋斩

二连斩后 L 后 +〇 | 二连反击斩后 L 后 +〇

车轮斩后 L 后 +〇

派生	
上捞斩	△
旋回斩	〇
鬼人化	R2

跳跃二连斩

跳跃中△

顺斩

拔刀状态中斜面从上往下〇

派生	
空中回转乱舞	△

空中回转乱舞

斜面滑行中△ | 顺斩后△

鬼人化状态跳跃中△

鬼人化状态阶段从上往下 ×

派生	
空中回转乱舞终结	△

空中回转乱舞终结

空中回转乱舞后△

鬼人化

R2

鬼人化状态

鬼人化解除

R2

鬼人反手斩

△

派生	
鬼人二连斩	△
乱舞	△ + ○
鬼人突进连斩	○
鬼人化解除	R2

鬼人二连斩

鬼人反手斩后△

派生	
鬼人六连斩	△
乱舞	△ + ○
移动斩	L 左右 + △
鬼人突进连斩	○
鬼人化解除	R2



鬼人六连斩

鬼人二连斩后△

派生	
乱舞	△ + ○
鬼人突进连斩	○
鬼人化解除	R2

乱舞

△ + ○

移动斩

鬼人二连斩后 L 左右 + △

派生	
上捞斩	△
乱舞	△ + ○
鬼人突进连斩	○
鬼人化解除	R2

鬼人突进连斩

○

派生	
上捞斩	△
乱舞	△ + ○
旋回斩	○
鬼人化解除	R2

旋回斩（鬼人化）

鬼人突进连斩后○

派生	
鬼人反手斩	△
二旋回斩	○

鬼人回避

×

派生	
上捞斩	△
空中回转乱舞	鬼人回避碰到向下的阶段

二旋回斩

旋回斩（鬼人化）后○

派生	
乱舞	△＋○



鬼人强化状态

鬼人连斩

△＋○

鬼人突进连斩

○

派生	
上捞斩	△
鬼人连斩	△＋○
旋回斩	○
鬼人化	R2

上捞斩

鬼人突进连斩后△

派生	
二连斩	△
旋回斩	○
鬼人连斩	△＋○
鬼人化	R2

旋回斩

上捞斩后○　鬼人突进连斩后○

派生	
二连斩	△
鬼人连斩	△＋○
鬼人化	R2

二连斩

△	旋回斩后△

派生	
二连反击斩	△
鬼人突进连斩	◯
鬼人连斩	△+◯
鬼人化	R2

车轮斩

二连反击斩后△

派生	
鬼人突进连斩	◯
鬼人连斩	△+◯
鬼人化	R2

二连反击斩

二连斩后△

派生	
车轮斩	△
鬼人突进连斩	◯
鬼人连斩	△+◯
鬼人化	R2







推荐连技

【鬼人化状态】△→△→△

【鬼人化状态】◯→△→◯

【鬼人强化状态】◯→△+◯

【鬼人强化状态】◯→△→△→△→△

大锤
ハンマー



※ 注：为了方便区分，蓄力中的○键派生文中称为强蓄力。

基本动作

挥旋

收刀状态 L+△

派生	
返挥	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

返挥

挥旋后△

派生	
纵挥 I	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

横挥

L+△　蓄力压迫后△
强蓄力压迫后△　蓄力挥旋后○

派生	
纵挥 II	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

纵挥 I

△

派生	
纵挥 II	△
蓄力	长按 R2

纵挥 II

纵挥 I 后△ | 回旋横挥后△

派生	
压迫	△
蓄力	长按 R2

压迫

纵挥 II 后△

派生	
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

敲打第 1 击

[illegible] | 压迫后○

派生	
敲打第 2 击	○

敲打第 2 击

敲打第 1 击命中后○

派生	
敲打第 3 击	○

敲打第 3 击

敲打第 2 击命中后○

派生	
敲打第 1 击	○

敲打第 4 击

敲打第 3 击命中后○

派生	
敲打终结	○

蓄力

长按 R2

派生	
强蓄力	○
蓄力攻击	松开 R2 或△

蓄力挥旋（蓄力 1 阶段）

蓄力到 1 阶段时松开 R2 或△

派生	
旋回返挥（通常时）	△
旋回返挥（强蓄力时）	△
横挥	○

蓄力压迫（蓄力 2 阶段）

蓄力到 2 阶段时松开 R2 或△

派生	
横挥	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

蓄力敲打（蓄力 3 阶段）

蓄力到 3 阶段时松开 R2 或△

派生	
蓄力	长按 R2

回转攻击（蓄力 3 阶段）

蓄力到 3 阶段移动时松开 R2 或△

派生	
回旋横挥	△

回旋横挥（回转攻击中）

第 1 圈时△

派生	
纵挥 II	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

旋回返挥（回转攻击中）

第 2 ～ 3 圈时△

派生	
纵挥 I	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

回旋强压迫（回转攻击中）

第 4 ～ 5 圈时△

派生	
蓄力	长按 R2

强蓄力

蓄力中○

派生	
蓄力	长按 R2

蓄力强压迫（强蓄力 + 蓄力 2 阶段）

蓄力状态蓄力到 2 阶段时松开 R2 或△

派生	
横挥	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2

蓄力强敲打（强蓄力 + 蓄力 3 阶段）

蓄力状态蓄力到 3 阶段时松开 R2 或△

派生	
蓄力	长按 R2

跳跃敲打

跳跃中△

派生	
纵挥	△

跳跃蓄力

跳跃中长按 R2

派生	
跳跃蓄力攻击	松开 R2 或△

跳跃蓄力攻击

蓄力到 1 阶段跳跃中（空中）松开 R2 或△

斜面滑行中△

派生	
旋回返挥	△

跳跃蓄力攻击（蓄力 2 阶段）

蓄力到 2 阶段跳跃中（空中）松开 R2 或△

派生	
蓄力压迫	△

跳跃蓄力攻击（蓄力 3 阶段）

蓄力到 3 阶段跳跃中（空中）松开 R2 或△

派生	
蓄力压迫	△

旋回返挥

跳跃蓄力攻击后△

蓄力挥旋后△

派生	
纵挥	△
敲打第 1 击	○
蓄力	长按 R2



推荐连技

○→○→○→○→○

长按 R2（蓄力到 2 阶段松开）→△→△→△



基本动作

左挥

△

派生	
前方攻击	△
右挥	○
后方攻击	△+○
连音攻击	L前左右+○
柄攻击	L后+△或○
演奏	R2

前方攻击

L+△ | 收刀状态L+△

派生	
左挥	△
右挥	○
后方攻击	△+○
连音攻击	L前左右+○
敲打	L前左右+△+○
柄攻击	L后+△或○
演奏	R2

右挥

○

派生	
左挥	△
前方攻击	L+ △
连音攻击	○
后方攻击	△ + ○
敲打	L 前左右 + △ + ○
柄攻击	L 后 + △或○
演奏	R2

柄攻击

攻击中 L 后 + △或○或（△ + ○）

派生	
左挥	△
前方攻击	L+ △
右挥	○
连音攻击	L+ ○
后方攻击	△ + ○
敲打	L+ △ + ○
演奏	R2

后方攻击

△ + ○

派生	
左挥	△
前方攻击	L+ △
右挥	○
连音攻击	L 前左右 + ○
柄攻击	L 后 + △或○
敲打	△ + ○
演奏	R2

连音攻击

前方攻击或左挥或后方攻击或敲打后 L 前左右 + ○

右挥后○ | 柄攻击后 L+ ○

派生	
左挥	△
前方攻击	L+ △
右挥	○
后方攻击	△ + ○
敲打	L+ △ + ○
柄攻击	L 后 + △或○
演奏	R2

敲打

L+ △ + ○

派生	
左挥	△
前方攻击	L+ △
右挥	○
连音攻击	L 前左右 + ○
柄攻击	L 后 + △或○
后方攻击	△ + ○
演奏	R2

跳跃敲打

跳跃中△ | 斜面滑行中△

派生	
左挥	△
右挥	○
后方攻击	△ + ○
连音攻击	L 前左右 + ○
敲打	L 前左右 + △ + ○
柄攻击	L 后 + △或○
演奏	R2

演奏

R2

空中演奏

空中 R2

前方演奏

L 前 +R2

横演奏

攻击中 L 左右 +R2

后方演奏

攻击中 L 后 +R2





叠加演奏

演奏中 R2

叠加前方演奏

演奏中 L 前 +R2

叠加左右演奏

演奏中 L 左右 +R2

叠加后演奏

演奏中 L 后 +R2

推荐连技

○→△（循环）

○→ L 前左右 + △ + ○→△ + ○→ L+ △

L 前 + △→△→ R2 → R2

长枪 ランス



基本动作

中段突刺 I

△	收刀状态 L+△

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
横扫斩 II	△+○
反击突刺	R2+○
防御冲刺	L+R2+△
步伐	L+×

中段突刺 II

中段突刺 I 后△

上段突刺 I 后△	飞身跃入突刺后△

派生	
中段突刺 III	△
上段突刺 III	○
横扫斩 III	△+○
反击突刺	R2+○
防御冲刺	L+R2+△
步伐	L+×

中段突刺III

中段突刺II后△　　上段突刺II后△

派生	
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

上段突刺 I

○

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
横扫斩 II	△ + ○
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

上段突刺 II

中段突刺 I 后○

上段突刺 I 后○　　飞身跃入突刺后○

派生	
中段突刺III	△
上段突刺III	○
横扫斩III	△ + ○
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

上段突刺III

中段突刺II后○　　上段突刺II后○

派生	
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

横扫斩 I

△ + ○

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

横扫斩 II

中段突刺 I 后△ + ○　　上段突刺 I 后△ + ○

派生	
中段突刺III	△
上段突刺III	○
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×



横扫斩III

中段突刺 II 后△ + ○　上段突刺 II 后△ + ○

派生	
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

抵消突刺

R2+ ○马上松开

上段突刺或中段突刺或横扫斩后 R2+　马上松开

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
横扫斩 II	△ + ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

反击突刺

R2+ ○按住

上段突刺或中段突刺或横扫斩后 R2+ ○按住

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
横扫斩 II	△ + ○
防御冲刺	L+R2+ △
步伐	L+×

防御

R2

派生	
防御刺	△
突进	△ + ○
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △

防御刺

按住 R2 时△

派生	
突进	△ + ○
反击突刺	R2+ ○
防御冲刺	L+R2+ △

防御冲刺

按住 R2 时 L+ △

派生	
盾攻击	△
飞身跃入突刺	○

力量防御

反击突刺或抵消突刺中 R2+×

格挡造成的退后中 R2+×

派生	
飞身跃入突刺	△
突进	△ + ○
反击突刺	○

飞身跃入突刺

防御冲刺中○

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
横扫斩 II	△+○
防御冲刺	L+R2+△
步伐	L+×

突进

按住 R2 时△+○ | 跳跃中 R2

派生	
终结突刺	△
防御	R2
急停止	×
转身攻击	L 后+△
突进翻身	L 后+×

终结突刺

突进中身体发光前△或○

派生	
中段突刺 I	△
横扫斩 I	△+○
上段突刺 I	○
反击突刺	R2+○

终结二段突刺

突进中身体发光后△或○

派生	
中段突刺 I	△
横扫斩 I	△+○
上段突刺 I	○
反击突刺	R2+○

转身攻击

突进中 L 后+△

派生	
中段突刺 I	△
上段突刺 I	○
反击突刺	R2+○
防御冲刺	L+R2+△
步伐	L+×

突进步伐

突进中 L 左右+△

突进翻身

L 后+×

紧急停止

突进中 ×

突进跳跃

突进中 L 前 +× | 斜面滑行中△

对可登墙跳的墙壁使用突进

派生	
突进跳跃突刺	△或○

突进跳跃突刺

突进跳跃后△或○

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
反击突刺	R2+ ○
步伐	L+×

跳跃突刺

跳跃中△

派生	
中段突刺 II	△
上段突刺 II	○
反击突刺	R2+ ○
步伐	L+×

斜面防御

斜面滑行中 R2

派生	
终结突刺	△
防御	长按 R2
突进跳跃	×

步伐

× | 攻击中 L+×

派生
不动摇杆为后步伐
L 前为前步伐
L 左右为左右步伐
L 后为大后步伐



推荐连技

△（○）→△（○）→△（○）→ L+×

△（○）→△（○）→△（○）→ R2+ ○（循环）

R2+ △ + ○→△→△（○）→△（○）→△（○）



铳枪 ガンランス

基本动作

踏步上突刺

L+△

派生	
敲打	△ + ○
水平突刺 I	△
炮击（水平）	冲刺前半段○
炮击（水平）	冲刺前半段长按○
炮击（斜上）	冲刺后半段或突刺后○
蓄力炮击（斜上）	冲刺后半段或突刺后长按○
迅速装填	R2+ ○

水平突刺 I

△

派生	
水平突刺 II	△
上捞斩	△ + ○
炮击	○
蓄力炮击	长按○
迅速装填	R2+ ○

水平突刺 II

水平突刺 I 后△

派生	
水平突刺III	△
上捞斩	△ + ◯
炮击	◯
蓄力炮击	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

水平突刺III

水平突刺 II 后△

派生	
上捞斩	△ + ◯
炮击	◯
蓄力炮击	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

防御突刺 I

防御中△

派生	
防御突刺 II	△
上捞斩	△ + ◯
炮击（斜上）	◯
蓄力炮击（斜上）	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

防御突刺 II

防御突刺 I 后△

派生	
防御突刺III	△
上捞斩	△ + ◯
炮击（斜上）	◯
蓄力炮击（斜上）	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

防御突刺III

防御突刺 II △

派生	
上捞斩	△ + ◯
炮击（斜上）	◯
蓄力炮击（斜上）	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

上捞斩

△ + ◯

派生	
敲打	△
炮击（垂直）	◯
蓄力炮击（垂直）	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

敲打

上捞斩后△

踏步上突刺或迅速装填后△ + ○

派生	
横扫斩	△
完整爆裂	○
迅速装填	R2+ ○

横扫斩

敲打后△

派生	
龙杭炮	△或○
迅速装填	R2+ ○

完整爆裂

敲打后○

派生	
横扫斩	△
龙杭炮	○

炮击

○

派生	
水平突刺 I	△
上捞斩	△ + ○
炮击（第 1 次）	○
龙杭炮（第 2 次）	○
蓄力炮击	长按○
迅速装填	R2+ ○

炮击（斜上）

踏步上突刺后○　防御突刺 I 后○

派生	
防御突刺 I	△
上捞斩	△ + ○
炮击（第 1 次）	○
龙杭炮（第 2 次）	○
蓄力炮击	长按○
迅速装填	R2+ ○

炮击（斜上）

上捞斩后○

派生	
上捞斩	△
炮击（第 1 次）	○
龙杭炮（第 2 次）	○
蓄力炮击	长按○
迅速装填	R2+ ○

蓄力炮击

水平突刺后长按○

派生	
水平突刺 I	△
上捞斩	△ + ○
炮击	○
蓄力炮击	长按○
迅速装填	R2+ ○

蓄力炮击（斜上）

踏步上突刺后长按◯

派生	
防御突刺 I	△
上捞斩	△ + ◯
炮击（斜上）	◯
蓄力炮击（斜上）	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

蓄力炮击（垂直）

上捞斩后长按◯

派生	
上捞斩	△
炮击（垂直）	◯
蓄力炮击（垂直）	长按◯
迅速装填	R2+ ◯

龙杭炮

第 2 次炮击后◯

空中完整爆裂后△或◯

横扫斩后△或◯

龙击炮

枪身类攻击后 R2+ △ + ◯

装填

R2+ ◯

步伐后◯

迅速装填

枪身类攻击以及（蓄力）炮击后 R2+ ◯

派生	
水平突刺 I（防御突刺 I）	△
敲打	△ + ◯
炮击	◯
蓄力炮击	长按◯

跳跃突刺

跳跃中△

跳跃敲打

满弹时跳跃中 R2

满弹时 L+ △碰到向下的阶段

派生	
横扫斩	△
完整爆裂	◯
迅速装填	R2+ ◯



跳跃装填敲打

非满弹时跳跃中 R2

非满弹时 L+ △碰到向下的阶段

派生	
横扫斩	△
完整爆裂	○
迅速装填	R2+ ○



跳跃上捞斩

斜面滑行中△

派生	
跳跃突刺	△
空中完整爆裂	○
跳跃敲打	R2

空中完整爆裂

拔刀状态空中○ | 跳跃上捞斩中○

派生	
龙杭炮	△或○



推荐连技

L+ △→△→△ + ○→△→○

△ + ○→△→○→△→△

△ + ○→△→○→△→ R2+ ○→△ + ○→○

斩击斧

スラッシュアックス



基本动作

斧模式

斧・横斩

△	收刀状态 L+△

派生	
斧・上捞斩	△
斧・挥旋	○
斧・变形斩	R2
斧・纵斩	L 后 +○

斧・突进斩

L+△	L+○

派生	
斧・横斩	△
斧・挥旋	○
斧・变形斩	R2
斧・纵斩	L 后 +○

斧・上捞斩

上 + ○ | 斧・横斩后△

派生	
斧・直斩	△
斧・挥旋	○
斧・变形斩	R2
斧・纵斩	L 后 + ○

斧・纵斩

斧・上捞斩后△ | 斧・挥旋后△

派生	
斧・横斩	△
斧・挥旋	○
斧・变形斩	R2
斧・纵斩	L 后 + ○

斧・挥旋

○

派生	
斧・直斩	△
斧・挥旋	○
斧・横扫变形斩	R2

斧・变形斩

R2 | 斧・横扫变形斩后自动衔接

派生	
剑・右上捞斩	△
属性解放突刺	△ + ○
剑・二连斩	○
剑・变形斩	R2
剑・变形纵斩	L 后 +R2

斧・纵斩

攻击中 L 后 + ○

派生	
斧・横斩	△

斧・跳跃斩

跳跃中△ | 收刀状态跳跃中△

斧・跳跃变形斩

跳跃中 R2 | 收刀状态跳跃中 R2

装填

能量槽低下时 R2

斧・跳跃横扫斩

斜面滑行中△

斧・跳跃上捞斩

斜面滑行中 R2



剑模式

剑・直斩

△ | 收刀状态 R2

派生	
剑・右上捞斩	△
属性解放突刺	△ + ○
剑・二连斩	○
剑・变形斩	R2
剑・变形纵斩	L 后 +R2

剑・右上捞斩

剑・纵斩后△ | 剑・飞天连击后△

派生	
剑・左上捞斩	△
属性解放突刺	△ + ○
剑・二连斩	○
剑・变形斩	R2
剑・变形纵斩	L 后 +R2

剑・左上捞斩

剑・右上捞斩后△

派生	
剑・纵斩	△
属性解放突刺	△ + ○
剑・二连斩	○
剑・变形斩	R2
剑・变形纵斩	L 后 +R2

剑・二连斩

○

派生	
剑・纵斩	△
属性解放突刺	△ + ○
剑・飞天连击	○
剑・变形斩	R2
剑・变形纵斩	L 后 +R2

剑・飞天连击

剑・二连斩 | ○

派生	
剑・右上捞斩	△
属性解放突刺	△ + ○
剑・变形斩	R2
剑・变形纵斩	L 后 +R2

剑・变形斩

攻击中 R2

派生	
斧・上捞斩	△
斧・挥旋	○
斧・变形斩	R2

剑・变形纵斩

攻击中 L 后 +R2

派生	
斧・横斩	△
斧・变形斩	R2

属性解放突刺

△ + ○

派生	
属性解放突刺（持续）	△（连按）
剑・右上捞斩	○
属性解放终结（提早结束）	L 后 + △

属性解放突刺（持续）

△（连按）

派生	
剑・右上捞斩	○
属性解放终结（提早结束）	L 后 + △
属性解放终结（连按到最后）	△（连按）

属性解放终结（提早结束）

属性解放中 L 后 + △

属性解放终结（连按到最后）

属性解放连按△到最后

剑・跳跃斩

跳跃中△　剑・跳跃上捞斩后△

剑・跳跃变形斩

跳跃中 R2

剑・跳跃属性解放突刺

跳跃中△ + ○　剑・跳跃上捞斩中△ + ○

剑・跳跃上捞斩

斜面滑行中 R2

变形

R2

推荐连技

【斧模式】L+ △→△→△→△

【斧模式】连按○→ R2

【剑模式】○→○→△→○→○

【剑模式】△→△→△→○→○→△ + ○→连按△



充能斧

チャージアックス

※ 注：为了方便区分，R2+ ○在文中称为充能。

基本动作

剑模式

剑・牵制斩

△

派生	
剑・反击斩	△
剑・盾突刺	△ + ○
剑・蓄力	长按○
剑・变形斩	R2+ △
剑・移动斩	L+ ○
充能	R2+ ○

剑・突进斩

△ + ○ | 收刀状态 L+ △

派生	
剑・反击斩	△
剑・盾突刺	△ + ○
剑・蓄力	长按○
剑・变形斩	R2+ △
剑・移动斩	L+ ○
充能	R2+ ○

剑・反击斩

剑・牵制斩后△ | 前转回避后△

剑・突进斩后△ | 突进斩碰到向上的阶段

派生	
剑・回转斩	△
剑・盾突刺	△+○
剑・蓄力	长按○
剑・变形斩	R2+△
剑・移动斩	L+○
充能	R2+○

剑・回转斩

剑・反击斩后△ | 左右步伐后△

剑・蓄力上捞斩后△ | 剑・蓄力二连斩后△

派生	
剑・盾突刺	△+○
剑・蓄力	长按○
剑・变形斩	R2+△
剑・移动斩	L+○
充能	R2+○

剑・移动斩

攻击中 L+○

派生	
剑・牵制斩	△
剑・盾突刺	△+○
剑・蓄力	长按○
剑・变形斩	R2+△
充能	R2+○

剑・变形斩

剑状态 R2+△

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	△+○
斧・属性解放斩 II	○
斧・变形斩	R2
充能	R2+○

剑・蓄力

○

派生	
剑・蓄力上捞斩	马上松开○
剑・蓄力二连斩	蓄到发光松开○

剑・蓄力上捞斩

蓄力马上松开○

派生	
剑・回转斩	△
剑・盾突刺	△+○
剑・移动斩	L+○
剑・变形斩	R2+△
充能	R2+○



剑・蓄力二连斩

蓄力到发光松开〇

派生	
剑・回转斩	△
剑・盾突刺	△＋〇
剑・移动斩	L+〇
剑・变形斩	R2+△
充能	R2+〇

剑・盾突刺

攻击中△＋〇

派生	
剑・牵制斩	△
剑・蓄力	长按〇
剑・变形斩	R2+△
剑・移动斩	L+〇
充能	R2+〇
斧・高出力属性解放斩	△＋〇

充能

R2+〇

派生	
剑・高压属性斩	属性强化状态充能中 长按△到发光松开

剑・跳跃斩

跳跃中△　剑・跳跃上捞斩后△

剑・跳跃变形斩

跳跃中 R2　剑・跳跃上捞斩后 R2

剑・跳跃上捞斩

斜面滑行中△

防御

R2

斧模式

斧・上捞斩

△

派生	
斧・直斩	△
斧・属性解放斩 II	〇
斧・变形斩	R2

斧・直斩

斧・上捞斩后△

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	△＋〇
斧・属性解放斩 I	〇
斧・变形斩	R2
斧・突进敲打	L 前＋△

斧・变形斩

攻击中 R2

派生	
剑・盾突刺	△+〇
剑・蓄力	长按〇
剑・变形斩	R2+△
剑・移动斩	L+〇
充能	R2+〇

斧・敲打

收刀状态 R2

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	△+〇
斧・属性解放斩 II	〇
斧・变形斩	R2
斧・突进敲打	L 前+△

斧・突进敲打

L+△

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	△+〇
斧・属性解放斩 II	〇
斧・变形斩	R2





斧・突进属性解放斩

L+〇

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	△+〇
斧・属性解放斩 II	〇
斧・变形斩	R2

斧・属性解放斩 I

[illegible] | 斧・纵斩后〇

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	△+〇
斧・属性解放斩 II	〇
斧・变形斩	R2

斧・属性解放斩 II

斧・突进属性解放斩或斧・属性解放斩 I 〇

斧・上捞斩后〇

斧・跳跃斩后〇

派生	
斧・上捞斩	△
斧・高出力属性解放斩	〇
斧・变形斩	R2

斧·高出力属性解放斩

斧模式攻击中△+○

斧·属性解放斩 II 后○

剑·盾突刺后△+○

派生	
属性强化旋回斩	招式准备中 R2

斧·超高出力属性解放斩

属性强化状态斧模式攻击中△+○

属性强化状态斧·属性解放斩 II 后○

属性强化状态剑·盾突刺后△+○

派生	
属性强化旋回斩	招式动作中 R2
斧·高出力属性解放斩	招式动作中 L 后 +△

属性强化旋回斩

斧·高出力属性解放斩或斧·超高出力属性解放斩招式动作中 R2

斧·跳跃斩

跳跃中△

斧·跳跃变形斩

跳跃中 R2





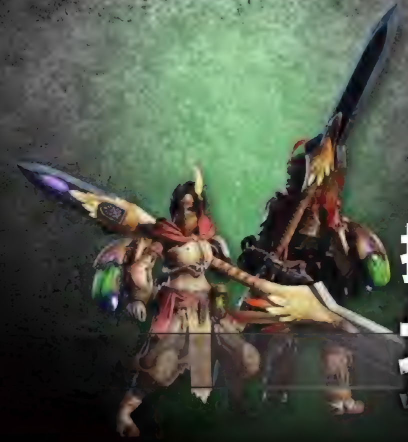
推荐连技

【剑模式】长按○→△+○→长按○→R2+○→△+○→△+○（招式动作中）→R2

【剑模式属性强化状态】长按○→R2+○→长按△到发光松开

【剑模式】△+○→△+○→△+○

【斧模式】△→○→△→○



操虫棍

操虫棍

基本动作

通常状态

连续上捞斩

△

派生	
袈裟斩	△
敲打	○
回避斩	L 后 + ○
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

袈裟斩

连续上捞斩后△ | 突刺后△

派生	
二连斩	△
横扫斩	○
回避斩	L 后 + ○
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

二连斩

架裟斩后△

派生	
敲打	〇
回避斩	L 后 +〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

横扫斩

〇

派生	
连续上捞斩	△
敲打	〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

敲打

连续上捞斩后〇

二连斩后〇

横扫斩后〇

飞身跃入斩后〇

派生	
突刺	△
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

突刺

L+△　回避后△

敲打后△

派生	
袈裟斩	△
横扫斩	〇
回避斩	L 后 +〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

回避斩

△键的攻击后 L 后 +〇

派生	
连续上捞斩	△
敲打	〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

飞身跃入斩

L+〇　登阶段时△

回避后〇　收刀状态 L+△

派生	
连续上捞斩	△
敲打	〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

跳跃

R2+× | 攻击中 R2+×

派生	
跳跃斩	△
跳跃突进斩	○
空中回避	×

后方跳跃

攻击中 L 后 +×

派生	
跳跃斩	△
跳跃突进斩	○
空中回避	×

舞踏跳跃

跳跃突进斩命中后

派生	
跳跃斩	△
跳跃突进斩	○
空中回避	×

印弹照准

跳跃突进斩命中后

派生	
操虫【采集萃取液】	△
操虫【召回猎虫】	○
操虫【印记弹】	R2

操虫【采集萃取液】

L2+△ | 收刀时 R2+△+○

斜面滑行中 R2

操虫【召回猎虫】

虫飞出去时 L2+○

操虫【标上印记】

R2

操虫【印记弹】

L2+R2

跳跃斩

跳跃中△ | 空中回避后△

跳跃突进斩

操虫棍跳跃中○ | 空中回避后○

斜面滑行中△

空中回避

操虫棍跳跃中 ×

派生	
跳跃斩	△
跳跃突进斩	○

强化状态

强化连续上捞斩

△

派生	
强化袈裟斩	△
飞圆斩	○
回避斩	L 后 + ○
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

强化横扫斩

○

派生	
强化连续上捞斩	△
飞圆斩	○
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

强化袈裟斩

强化连续上捞斩后△　强化突刺后△

派生	
强化二连斩	△
强化横扫斩	○
回避斩	L 后 + ○
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

飞圆斩

强化连续上捞斩后○

强化二连斩后○

强化横扫斩后○

强化状态飞身跃入斩后○

派生	
强化突刺	△
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

强化二连斩

强化袈裟斩后△

派生	
飞圆斩	○
回避斩	L 后 + ○
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2



强化突刺

L+△ | 回避后△ | 敲打后△

派生	
强化袈裟斩	△
强化横扫斩	〇
回避斩（强化状态）	L 后 +〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

飞身跃入斩（强化状态）

L+〇 | 登阶段时△ | 回避后〇 | 收力状态 L+△

派生	
强化连续上捞斩	△
飞圆斩	〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

回避斩（强化状态）

△键的攻击后 L 后 +〇

派生	
强化连续上捞斩	△
飞圆斩	〇
跳跃	R2+×
操虫【标上印记】	R2
印记弹瞄准	长按 L2

跳跃（强化状态）

R2+× | 攻击中 R2+×

派生	
强化跳跃斩	△
强化跳跃突进斩	〇
空中回避	×
跳跃	R2+×



强化跳跃斩

跳跃中△

强化跳跃突进斩

操虫棍跳跃中〇

推荐连技

△→△→〇

【强化状态】L+〇→△→〇

弓

弓



基本动作

瞄准

长按 L2



蓄力射击

长按 R2

派生	
曲射	○
瓶装填 · 解除	△
龙之箭	△ + ○
步伐	×
发射	松开 R2

发射

按下 R2 马上松开

派生	
蓄力射击	按住 R2
刚射	◯
瓶装填・解除	△
龙之箭	△＋◯
步伐	×

蓄力射击

按住 R2 再松开

派生	
刚射	◯
瓶装填・解除	△
龙之箭	△＋◯
步伐	×

迅雷闪击

◯

派生	
蓄力射击	按住 R2
刚射	◯
瓶装填・解除	△
龙之箭	△＋◯
步伐	×

龙之箭

△＋◯ | 攻击后△＋◯

刚射

射击后◯ | 迅雷闪击后◯

蓄力步伐后◯

派生	
蓄力射击	按住 R2
曲射	◯
瓶装填・解除	△
龙之箭	△＋◯
步伐	×

曲射

蓄力中◯ | 刚射后◯

派生	
刚射	◯
瓶装填・解除	△
龙之箭	△＋◯
步伐	×

蓄力步伐

按住 L2+L+× | 射击后 ×

迅雷闪击 ×

派生	
蓄力射击	按住 R2
飞身跃入近身攻击	△
龙之箭	△＋◯
步伐	×

跳跃近身攻击

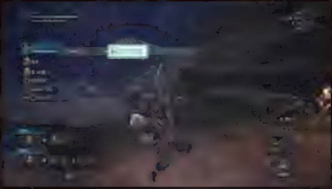
跳跃中△





空中射击

空中 R2



选择弹药・瓶

L1+△或×

瓶装填・解除

△

推荐连技

R2 → R2 → R2 →△ + ○

R2 →○→ × → R2 →○

R2 → × → R2 → × →△→ L 后 +×

基本动作

瞄准

L2

派生	
发射	R2
起爆龙弹发射	○
装填	△

装填

△

所有弹药装填

长按△

起爆龙弹发射

○

近身攻击

△ + ○

跳跃装填

跳跃中△

滑行射击

斜面滑行中 R2 后 R2

选择弹药・瓶

L1+ △或 ×

滑铲

步伐回避后 ×



轻弩枪

ライトボウガン

基本动作

瞄准

L2

派生	
发射	R2
特殊弹药装填 / 解除	◯
装填	△

特殊弹药装填 / 解除

◯

近身攻击

△ + ◯

装填

△

跳跃装填

跳跃中△

所有弹药装填

长按△

滑行射击

斜面滑行中 R2 后 R2

选择弹药・瓶

L1+ △或 ×



重弩枪

ヘビィボウガン



VOL . 2 ■ 误入歧途、迷踪失路的续作《恐龙危机3》

RETRO.UCG 岁月拼盘



- 游年芳华 -

纵横尸潮的射击美学《死亡之屋》系列回顾

- 怀旧专题 -

大作名字背后的故事 日本游戏篇

岁月拼盘

RETRO.UCG VOL.2

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：火焰之纹章 圣魔之光石　封底用图：真·女神转生Ⅲ 夜想曲
设计：anubis

业界资讯 NEWS

新瓶旧酒——近期发售的怀旧游戏　1

游年芳华 CLASSIC

纵横尸潮的射击美学——《死亡之屋》系列回顾　2

怀旧专题 FEATURE

意名惊人——大作名字背后的故事（日本游戏篇）　8

雷作吐槽 KUSO

误入歧途、迷踪失路的续作——恐龙危机 3　12







近期发售的怀旧游戏

新瓶旧酒

登陆平台：3DS　上架时间：2018年1月26日

精灵宝可梦 水晶

发行厂商：Nintendo
游戏类型：角色扮演

ポケットモンスター - クリスタルバ - ジョン

系列第二世代的资料篇，也是系列迄今为止惟一一次以二级神兽做封面主角的作品。支持与《金 / 银》以及初代四个版本通信，也能通过宝可梦虚拟银行和宝可梦虚拟传送向第七世代单向传宝可梦。由于该作当时专门对应GBC，因此颜色上比《金 / 银》要鲜艳不少，除了细节要素上的增加和改变外，还有首次加入的女性主角以及宝可梦出场动画。3DS 版通关后还能触发遭遇时拉比的特殊剧情。



登陆平台：NS　上架时间：2018年1月18日

双截龙

发行厂商：Hamster
游戏类型：动作

ア - ケ - ドア - カイブス ダブルドラゴン

原作是 Technos 于 1987 年发行的清版动作类游戏，玩法简单直接，为系列奠定了基础。与后来的 FC、GB 移植版不同，街机版支持双打。玩家只需操控吉米和比利两兄弟暴揍遇到的一切敌人，目的是救回被掳走的女友。兄弟俩使用的是综合了各武术流派精华的格斗技“双截拳”，除了拳脚攻击外，特定按键组合可以发动肘击等招式，沿途的球棒、金属链等也能作为痛击敌人的武器。



登陆平台：NS/PS4/XOne　上架时间：2018年1月18日

能量排球 II

发行厂商：Hamster
游戏类型：体育

アケアカ NEOGEO パワ - スパイクス II

1994 年由 Video System 发行的排球游戏，与同类作品最大的区别在于引入了科幻要素，大魄力的特写镜头也是本系列的一大特色。本作有 3 种模式可供选择，世界男排、世界女排模式允许玩家从 8 强队伍中选择一支参赛，比赛和规则都比较常规。Hyper 模式的选手则纷纷身穿强化型铠甲，比赛也融入了格斗元素，按特定方式输入指令后可以发动必杀技，将对方的血量消耗一空才是首要目的。



登陆平台：PS4/XOne　上架时间：2018年1月11日

拳皇 98

发行厂商：Hamster
游戏类型：格斗

アケアカ NEOGEO ザ･キング･オブ･ファイタ - ズ '98

原 SNK 的招牌之一“《拳皇》系列”的经典程度毋庸多言，而继《94 ～ 97》陆续被搬上现役主机后，集系列之大成的《98》也再度移植。虽然在“大蛇篇”完结后，本作并没有设计任何剧情，但参战阵容集合了之前历代的众多人气角色，在当时达到系列新高，平衡性相比前作也更加完善，接关时可以选择利于玩家挑战的有利条件，防止卡关。家用机版的积分对应网络排行榜。



文 水无月



纵横尸潮的射击美学

《死亡之屋》系列回顾

年龄较大又常去街机厅的玩家，对“光枪射击”这个游戏类型一定不会陌生，而SEGA出品的“《死亡之屋》系列”和BNEI的“《化解危机》系列”可以说是街机光枪射击游戏这一类型的两大顶梁柱系列，尤其是“《死亡之屋》系列”以独特的末日丧尸片氛围、惊险火爆的射击体验、硬派的难度以及出色的关卡设计，吸引了大量光枪游戏爱好者趋之若鹜。2005年推出的《死亡之屋4》在十多年之后，无论是日本还是国内，依然在许多街机厅里有着极高人气就是最好的证明。另外虽然是一款以追求爽快体验为目的的街机游戏，但《死亡之屋》其实也有着一套完整的世界观设定以及贯穿系列的剧情主线。恰好前些日子SEGA又正式公开了“《死亡之屋》系列”的最新作《死亡之屋 血色黎明》，于是本期怀旧别册我们便一起来回顾一下这个系列吧。



■系列作品及时间线

“《死亡之屋》系列”（以下简称HOD系列）共有4部本传作品（HOD4和HOD4SP视作同一作）及外传《赶尽杀绝》（其实还有包括《死亡打字机》等在内的诸多不同类型的衍生作品，不过本文就不再赘述了）。其时间线顺序是赶尽杀绝（1991年）→HOD1（1998年）→HOD2（200年）→HOD4（及SP，2003年）→HOD3（2019年）

■BOSS与塔罗牌

HOD系列的一大特色便是每关登场的BOSS均以塔罗牌的名字命名。至HOD4SP为止，在22张大阿尔卡那中，HOD系列总共已经出现了19个以其命名的BOSS，尚未登场的是恶魔、女教皇与月，不知道在最新作《血色黎明》中是否会有其登场。



■结局分歧与神秘人

作为系列每一作的传统，战胜最终BOSS后均会根据玩家的得分来决定最后的结局，一般来说每一作都有好、坏、普通三种结局（HOD3和HOD4有4种，坏结局基本都是以某个重要角色变成丧尸告终，也有HOD3里丧尸开走了主人公的车这种搞笑结局），而HOD3和HOD4特殊结局里都出现了一个神秘人，这个角色至今身分不明，同时由于HOD3和HOD4的时间线间隔16年之久，这2人其实是否为同一人也未可知。

死亡之屋
（HOUSE OF THE DEAD）

HOD1由SEGA的AM1研使用MODEL2基板，于1996年开始开发，1997年正式推出运营。AM1研基于实验性质作品《VR特警》的开发经验，结合了末日丧尸片的世界观设定，打造了HOD1这样一款全新概念的光枪射击游戏，而或许是因为受到了1996年推出并大热的恐怖游戏《生化危机》的影响，同样以洋馆生化实验事故为开端的HOD1几乎和《生化危机》初代如出一辙。本作讲述了某国的极密研究机构“DBR Corp”的所长，也是生物科技权威罗伊·库瑞恩（Roy Curien）博士突然被解除了研究所长职务，而之后，发生了以库瑞恩博士部下的研究员索菲·理查兹（Sophie Richards）为首的一批DBR科学家连续失踪的事件。国际谍报机关AMS派出了特工托马斯·罗甘（Thomas Rogan）和“G”（本名不详，整个系列中均以其代号G称呼他）调查此事，其中失踪的索菲是托马斯的女友，因而此次任务对于托马斯来说更有着一层私人意义。两人一路追踪到达库瑞恩博士的宅邸——一座巨大的洋馆时，发现这里竟然是一座巨大的生化研究所。原来库瑞恩博士沉迷于钻研生物遗传科学，却由此走火入魔陷入了对不死生物的研究，包括索菲在内的大批研究员正是被他绑架到此，强迫他们进行大量违反人道的人体实验来制造各种生化怪物。托马斯和G赶到此处时，发现由于研究事故大批不死生物蜂拥而出，整个洋馆已经化为一片地狱……



作为系列开山之作，HOD1不仅延续了《VR特警》中营救NPC回复体力以及分支路线等要素，还开创性的设计了根据玩家的技术（过关时间、到伤害、子弹命中率等）动态性地调整之后游戏流程难度的设计，既不会因为过难而感到挫折，也不会因为过于容易而无聊。这一系统能让各个阶

层水平的玩家都能充分享受到光枪射击的乐趣，也是最适合对 HOD 系列有兴趣的玩家的入门作。

顺便一提，作为系列第一作的 HOD1 其实也是整个系列血腥度最高的作品，开枪击杀丧尸时飞溅的鲜血以及各种断头断手的特效给来到街机厅的玩家们带来了强烈的感官刺激，也导致了社会及媒体对本作的一些负面评价，因此从续作开始系列日版的血液均被固定设置为绿色，肢体破坏特效也被逐步控制。



HOD1 的 BOSS 简介

■战车（Chariot Type 27）

第一章“惨剧”中出场的 BOSS，是一具被强化铠甲所包裹，能够挥舞大斧发动攻击的巨大丧尸，弱点为铠甲胸口的洞穴，随着玩家的攻击其铠甲会逐渐脱落露出身体继而全身变为弱点，而继续攻击的话可以打碎其皮肉露出骨骼。

■倒吊男（Hangedman Type 041）

这个蝙蝠型的 BOSS 虽然在第一章开头就有出场，将逃跑的索菲掳到了“战车”的房间中，不过在第二章“复仇”中才能正式和其交手。能够听懂人类语言的它似乎有着相当高的智商，在和玩家交手之前将抓住的两名研究员从空中扔下摔死也体现了其卑劣的性格。主能够召唤许多小蝙蝠攻击玩家，因其移动速度较为迅速成为了新手玩家的难关之一，不过如果将它召唤出的小蝙蝠全部打掉的话也能削减其体力，多加练习的话还是可以胜利通过的。

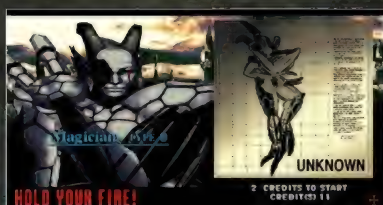
■隐士（Hermit Type 6803）

第三章“真实”的守关 BOSS，外形类似一只巨大的蜘蛛，是库瑞恩博士精心培育的宠物，会忠实的执行主人的命令猎杀猎物，主要攻击方式是口吐粘液和爪击，和它的战斗会在一条隧道中展开，弱点为头部，在整场战斗中它的移动方式基本只会前进和后退，头部几乎不会改变位置，因此只需要将光枪标志保持处于画面中央连续射击，就能轻松取胜。

■魔术师（Magician Type 0）

第四章“终焉”的 BOSS，也是库瑞恩博士利用遗传工学创造的两大最高杰作之一（另一大最高杰作“命运之轮”是 HOD3 的最终 BOSS），其外形是被身着银白铠甲的人造生化人，弱点是四肢上未被铠甲覆盖的部分。在 HOD1 遭遇主人公时尚处于未彻底完成状态。不过不知道是谁动过手脚，魔术师在未完成状态下便提前觉醒，并杀害了制造自己的主人库瑞恩博士。之后在 HOD2 及 HOD4SP 中也均有登场，可以说是系列人气最高的反派角色。

其主要攻击方式是投掷火球或是制造火雨，不仅能够浮游在空中，更能展开能够制造出残像的超高速运动，对于第一次打到此处的玩家来说一定能够感觉到相当酷炫。击倒它之后它会带着“我还会回来的”的台词爆炸消失，当然在一年后的续作《死亡之屋 2》中玩家又会和他见面了。



> **TIPS** 在和第一个 BOSS“战车”战斗时 BOSS 会将索菲一下打飞到一边，再加上战斗胜利后索菲说完台词便不省人事，很多玩家都以为索菲就此领了便当，其实在 Good End 中玩家可以看到索菲无事得救，只不过因为 Good End 有分数要求，一部分不太擅长光枪射击游戏的玩家较难达成条件所以无缘得见本作的 Good End。而在 Bad End 中则是索菲变成丧尸的画面。

> **TIPS** 本作的 2P 角色“G”是整个系列本传 4 作的全勤人物，他在 HOD2 中作为 NPC 露了一脸，而 HOD3、HOD4SP 和外传《赶尽杀绝》中也都是作为主角出场。

> **TIPS** HOD1 的最终 BOSS 的魔术师是整个系列最高人气的 BOSS，在 HOD2 和 HOD4SP 都会再度出现，可谓是和玩家们的恩怨宿敌。

死亡之屋 2（HOUSE OF THE DEAD 2）

HOD1 在推出之后大受欢迎，SEGA 也紧锣密鼓地开始了续作的开发，HOD 2 于 1998 年正式推出投入运营，本作的故事发生在 1 代一年半之后的 2000 年 2 月 26 日，舞台则变成了著名的“水城”——意大利威尼斯。而主人公也变成了 AMS 的两名新人——詹姆斯 · 泰勒（James Taylor）和加里 · 斯图德（Gary Steward），他们为了搜寻音讯不明的前作主人公“G”而来到威尼斯，却发现这里已经变成了一座被无数丧尸占领的死城，两人不得不一面营救被困的市民，一面努力搜寻着“G”并尝试在被尸潮淹没的城市中生存下去。

HOD2 由于使用了能够与 SEGA 刚推出的 DC 主机实现性能互换的 NAOMI 基板进行开发，伴随硬件性能的提升，HOD2 在画面表现力上也有了大幅强化，场景风格比起 1 代更加多变，街区、运河、下水道、古罗马风格的斗技场以及最后的 DBR 大楼等风格各异的关卡，把威尼斯这座古城的魅力表现的淋漓尽致。其路线分支和人质的营救事件也是历代最为丰富的。不过和 1 代相比，HOD2 的难度有全方位的提高，不仅动态难度的判定频率变快（HOD1 是 50 秒判定一次，HOD2 是 30 秒判定一次），道中回复体力的机会减少，而 BOSS 的凶悍程度也有了明显强化，对于追求 1 币通关的玩家来说，想要在 HOD2 中达成这一目标就得加倍苦练了。



HOD2 的 BOSS 简介

■审判（Judgment Type 28）

HOD2 第一章“序曲”BOSS，作为本作的第一个 BOSS，也是故事开头打伤了 G 的元凶。其本体是由手持大斧的无头铠甲巨人 Kuarl 和飞来飞去的小恶魔 Zeal 两个 BOSS 组成，虽然攻击 Kuarl 也能造成一定伤害，但只有攻击小恶魔 Zeal 才能打断 BOSS 的行动，而 Zeal 又会频繁以 Kuarl 的身体作为盾牌来躲避玩家攻击，因此一定要抓住 Zeal 冒头的机会迎头痛击才能顺利通过，一段时间后 Kuarl 会被击倒，再集中攻击 Zeal 即可。

教皇（Hierophant Type B05）

第二章“混濁”中最后出场的鱼人型丧尸 BOSS，以一柄三叉戟作为武器，可以召唤水中的食人鱼攻击玩家。弱点是胸口处被坚硬皮肤所包裹起来的心脏，在半血之后会有一招凌空跃起后的下坠攻击，必须在其跃起时准确命中才能打断其攻击。而且由于跃起时目标较小且留给玩家反应时间较短的缘故，这个 BOSS 难度比起第一章的审判有明显提高。

■塔（Tower Type 8000）

第三章“闇”的 BOSS，是作为竞技场区域的防御系统而被制造出来的蛇型生物兵器（不过头部有些像龙），由作为本体的蓝龙和 4 条从属的褐色龙组成，攻击方式只会探头咬人一种，弱点为头部。最初玩家要同时面对 5 个龙头，不过蓝龙并不会攻击玩家，将之削弱到一定体力之下后 4 条褐龙倒下，接下来玩家要进入一场和蓝龙的追逐战中，在蓝龙回头攻击玩家时对准头部攻击即可轻松过关。

■力量（Strength Type 205）

第四章“絶望”的 BOSS，这家伙是一个戴着面具的巨大电锯男，在迷宫一般的场景中不断追杀玩家，虽然资料显示这家伙的弱点在头部，但其实攻击其身上未被盔甲防御的部位也是可以削减其体力的，不过想要快速打断其攻击还是需要准确地命中头部才行。但由于在战斗中 BOSS 会常时用电锯保护头部而导致很难命中，加之其神出鬼没的行动规律（有时会埋伏在迷宫的墙壁上突然跃下袭击玩家），堪称本作的新人杀手。

■魔术师（Magician Type 0）

玩家们的老熟人，HOD1 代的最终 BOSS，复活之后作为 HOD2 第五章“曙光”的 BOSS，挡住了主人公们前往 DBR 大楼寻找戈曼的道路。虽然低血量时会使用和 HOD1 代不一样的招式，但或许是复活不久能力还未完全复苏的缘故。玩家们会发现他的实力比起 1 代要弱一些。但魔术师在双人进行 2P 游戏时，需要 2 人各命中一次弱点才能打断其攻击招式，因此难度反而高于 1P 游戏。

皇帝（Emperor Type α）

最后一章“原罪”的 BOSS，其制造者迦勒·戈曼（Galeb Goldman）便是引发威尼斯这场惨剧的元凶。戈曼是国际知名企业 DBR 的总裁，也是前作中库瑞恩博士研究计划的投资者。出于对无休止地破坏自然环境的人类的失望，戈曼企图制造出新形态的生命来取代人类，继而恢复地球的生态平衡。他在获得了库瑞恩博士的研究资料后，以其最高杰作之一的“命运之轮”为原型，开发出了“皇帝”这一究极生命体。其外形是半透明水晶体状的生化人，作为核心的红色心脏是其弱点，主要的攻击方式除了操纵漂浮在周围的水晶球攻击玩家之外，还会变化成之前和玩家战斗过的审判、教皇、塔、力量四个 BOSS 的形态并使用他们的技能，需要玩家熟悉掌握之前几个 BOSS 的战斗技巧才能顺利通过。



TIPS HOD2 第二关的 BOSS 教皇因为相比第一关难度急剧提升，因此被玩家戏称 SEGA 从 Capcom 学到经验了（Capcom 街机游戏的特色之一就是第二关 BOSS 往往是难度比较高的拦路虎）。

TIPS 前作主人公托马斯会在 HOD2 的 GOOD END 中出场，告诉两位主人公其他人一切平安。

TIPS HOD2 的人气相当之高，因此除了在 DC、Xbox、wii（Xbox 版和 wii 版均和 HOD3 一起作为合集移植）和 PC 平台都有移植之外，还有诸如《死亡打字机》、《死亡弹珠台》、《丧尸英语苏生术》（NDS 平台的英语学习软件）等许多以 HOD2 为基础制作的衍生作品。

死亡之屋Ⅲ（HOUSE OF THE DEAD Ⅲ）



距离前作 4 年之后的 2002 年，《死亡之屋 3》正式开发完成投入运营，HOD3 采用了能够与 Xbox 实现性能互换的新基板 Chihiro 开发，游戏的画面效果相比 HOD2 有了质的飞跃。令人意外的是，本作的时间点一下子跳跃到了 HOD2 的近 20 年后，在 HOD2 中玩家们虽然打败了“皇帝”，但并未能阻止危机的蔓延，3 年后世界各地暴乱频发，各国政府纷纷瘫痪，人类秩序逐步崩溃，而国际谍报机关 AMS 也随之解体。而 HOD1 的主人公托马斯和女友索菲结婚后，建立了独立组织投身于和世界各地生化恐怖行动的战斗。在 16 年之后的 2019 年 10 月，托马斯终于找到导致世界秩序崩溃的源头——EFI 研究所，然而和部下一同前往 EFI 研究所调查的托马斯遭到了从未见过的丧尸群的袭击，音讯不明。两星期后，为了寻找父亲，托马斯的女儿莉莎·罗甘（Lisa Rogan）和父亲当年的战友“G”一起，来到了这座已经化为一片废墟的生化工厂，在工厂深处他们遇到了当年 HOD1 中引发惨剧的疯狂科学家库瑞恩博士的儿子——丹尼尔·库瑞恩（Daniel Curien），并逐步得知了世界崩溃的真相。

丹尼尔这个角色的出场也引出了 HOD1 剧情的另一层内幕——库瑞恩博士最初是为了拯救患上了不治之症的儿



子丹尼尔开始钻研生物基因科学，继而才对不死生物的研究走火入魔。这一原因也为库瑞恩博士在 HOD1 中疯狂科学家的形象增添了一丝人情味。而恢复了健康的丹尼尔这 20 年来一直探索着能够拯救世界的方法，希望能够代替父亲向世界赎罪。他也被托马斯称为“人类最后的希望”。最后一战代替“G”拿起武器成为 2P 角色，和莉莎一同直面“命运之轮”也成为了系列名场面之一。

和 HOD2 相比，HOD3 最大的改动毫无疑问是玩家使用的武器从之前的手枪变成了威力巨大的霰弹枪。游戏画面及命中特效对于霰弹枪的巨大杀伤力有着充分的表现，说是整个系列枪械命中的打击感最强的一作也不为过。不过由于游戏控制器也变成了了霰弹枪外形的缘故，在内部安装了按压式换弹装置的缘故，控制器整体重量比起之前两作要重很多，上弹也从前两作的对屏幕外开枪变成了模仿真实霰弹枪的上弹操作，因此也对玩家的体力有了更高的要求。有不少玩家戏称得克服游戏本身的关卡设计与现实个人的体力限制这二重难度才能玩好 HOD3。

另外本作 BOSS 战中追加了“取消槽”这一设定，玩家不再像前作那样只要击中一次弱点就能打断 BOSS 的攻击，而是必须连续对 BOSS 的弱点攻击，将取消槽打至 0 才能取消 BOSS 的攻击，使自己免受伤害，然而霰弹枪因为其本身枪械的特点很难实现高速连射，导致本作 BOSS 战的难度相比之前复杂度又上了一层。武器、系统改变和游戏关卡本身的设计导致了 HOD3 普遍被认为是系列难度最高的一作，不过对于体力充沛的高手来说，经过反复练习的话一币通关依然是可以达成的。

HOD3 中共有 5 章，不过其中 2～4 章玩家可以自由选择攻略顺序（同时关卡内容又会根据序章时选择停车场路线还是入口路线有所改变），同时 HOD3 也取消营救 NPC 这一系统，改成了在特定地点同伴被困，成功打倒丧尸救出同伴后可以回复体力的设计。

HOD3 的 BOSS 简介

■死神（DEATH Type 0011）

一个手持大型棍棒的巨大丧尸警卫，布满了头骨的棍棒。在序章中就出现并杀害了托马斯的部下并打伤了托马斯。在游戏本篇中作为“管理信息楼东侧”与“管理信息楼西侧”的 BOSS 登场，弱点是头部，在连续受到攻击后面部的皮肤会脱落，显得更加可怕。

■太阳（SUN Type 8830）

“L2 生化工厂”与“L2 生化实验室”的 BOSS，也是系列惟一以植物为原型的 BOSS。在植物主干部分可以看到一圈人脸，都是被这株植物作为养分所吸收的遇难研究员，BOSS 的根系遍布整个关卡区域，一开始无法伤到 BOSS，必须击退其根系的攻击后才能攻击其本体，BOSS 弱点为触手、花、根部，人脸以及花中隐藏的三个头部。

■愚者（FOOL Type 0028）

外形是一只巨大的树懒，是“DBR 研究室”或“EFI 基因研究室”的守关 BOSS，和其战斗的场地上到处吊着研究员的尸体，可见其凶残成性。弱点是双手双脚，但是由于其行动迅速异常，想要攻击弱点来打断其攻击是非常困难的。尤其是 BOSS 最后一下飞扑攻击需要在 1 秒内打出 5 发以上正确命中弱点的子弹才能打断，对玩家的射击技术的要求可谓非常之高。

■命运之轮（Wheel of Fate Type 0000）

本作的最终 BOSS，在最后一章“命运”等待着玩家的到来。与“魔术师”一起并称为库瑞恩博士的两大最高杰作，在库瑞恩博士宅邸的惨剧事件中，魔术师提前觉醒并脱逃，而尚处于沉睡之中的命运之轮则被康复的丹尼尔严格管理起来。丹尼尔很清楚父亲制造的这台“命运之轮”是足以毁灭世界的可怕兵器，因此他十几年来一直在潜心研究，终于破解了程序上了漏洞，为命运之轮附加上了弱点。并静静地等待着能够将之彻底破坏的人出现。

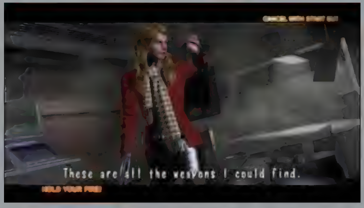
命运之轮的外形是被巨大圆环围绕的水银态生化人，和其战斗在一片没有上下概念的 360°特殊空间中开展，BOSS 会通过轮盘抽签来决定之后的攻击招式，有五种不同模式的攻击方式，随机性很大，弱点是其胸口一个处很小的部分并不时会被外部的圆环遮挡，加之 BOSS 在特殊空间中运动幅度极大，导致想要打断其攻击的难度非常之大。也因此被公认为是整个 HOD 系列难度最高的 BOSS。



TIPS HOD3 是系列惟一标号采用罗马数字的一作，在 HOD4 中又改回了阿拉伯数字。

TIPS HOD4 的结局不完全由分数决定，关卡选择顺序也会有影响，这一设计在一定程度上限制了玩家的攻略自由。

死亡之屋 4（HOUSE OF THE DEAD 4）

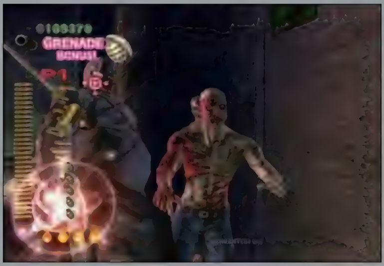


在 HOD3 推出 3 年之后，基于新基板“LINDBERGH”开发的系列第四作《死亡之屋 4》正式推出，本作的时间线相比 HOD3 又再度推前，在 HOD2 的“威尼斯惨剧”3 年后的 2003 年，世界并没有在威尼斯惨剧结束后回归平静，而是各地都有异常事态爆发的报告。HOD2 的主人公詹姆斯出于调查的目的来到位于英国伦敦的 AMS 欧洲支部查询某些机密档案，随同他一起的还有一位 AMS 的年轻金发女特工凯特 · 格林（Kate Green）。两人在 AMS 欧洲支部地下调

查资料时，伦敦突然爆发大地震，之后无数丧尸涌现街头，宛如“威尼斯惨剧”的再现。而在AMS的地下情报室中，詹姆斯和凯特发现了某个神秘人士正企图对全世界发动核弹攻击。艰难爬回地面的两人发现眼前已经是化为一片废墟的伦敦。为了阻止核弹发射，挽救处于毁灭边缘的世界，一场对抗绝望的战斗就此开始。

HOD4的武器摒弃了HOD3中毁誉参半的霰弹枪设计，改成了装弹达30发，有着极快射速的小型冲锋枪（类似MP7，不过游戏控制器用的是UZI的造型），只需按住扳机便能实现连射，装弹动作也变成轻微摇枪即可，更方便体力较差或是女性玩家游玩。因为本作同屏丧尸数量可谓历代之最，因此新手玩家很容易陷入自顾不暇的境地，因此副武器手榴弹也是第一次加入到系列中，可以造成大范围伤害，用来帮助玩家处理某些被众多敌人围攻的场面。

同时HOD4中敌人接近后还会有被敌人拘束住，需要依靠反复摇枪来挣脱的操作。整体画面高清化的同时，血腥表现也是历代最弱，几乎删除了所有出血和肢体破损的特效，打倒的敌人尸体倒下后也是直接以“烧化”的形式快速消失，虽然对于一些追求感官刺激的玩家来说可能会有所不满，不过整体来说还是提高了大多数玩家的接受度。本作取消了营救NPC，依靠破坏场景中的物品来获得回复体力的机会，同时射击方面的便利操作以及打中弱点后发动会心一击的设计让HOD4成为了系列历代难度最低的一作，而后半部驾车穿过大桥抵达DBR总部大楼这段流程和HOD2终盘如出一辙，也算是一段服务老玩家的情怀设计吧。



由于HOD4推出后受到了玩家的普遍好评，SEGA又在之后推出了本作的后日谈作品《死亡之屋4 Special》，讲述了主人公詹姆斯与最终BOSS“世界”同归于尽之后，失落的凯特在一片废墟的伦敦漫无目的地彷徨，此时“G”赶到，告诉凯特事件并未完结，在北方的地下研究所中还有“另一个潘多拉之盒”存在着，他们的战斗还没有完结。

HOD4SP剧情很短，只有两关，部分系统与HOD4也有所不同，但是其亮点全在街机机台的设计上。游戏机台前后各设置一块显示屏，玩家的座椅会随着关卡的进行发生旋转，受到攻击时周围也会产生喷气特效，更接近于游乐园中令人身临其境的游乐设施性质，因此也只有在诸如东京Joypolis等部分游乐场中有设置。不过在2012年4月推出的HOD4的PS3移植版中包含了HOD4SP的内容（游戏系统修改为和HOD4相同），让玩家们即使足不出户也多少能够体验一番了。

HOD4的BOSS简介

■正义（JUSTICE Type 0053）

第一章“脱出”的BOSS，长着4只手臂的丧尸巨人，弱点为舌头，不过在战斗中BOSS会频繁用手防护头部，因此能够直接攻击到其弱点的机会并不太多，而且BOSS还有一招一边防御一边飞踢，几乎必定会让玩家损血的招式，也由此也被称为“新手杀手招”。不过使用手榴弹的话可以直接强制打断其攻击，遭遇危险时救急的最好技巧。不过在HOD4SP中再度出现的“正义”招式会有所变化，手榴弹解困也不再适用。

■恋人（LOVERS Type 6805）

第二章“迷走”的BOSS，是由一只前足因变异而极端肥大的雄性蜘蛛和一只雌性蜘蛛合体形成的怪物，其型号Type6805和初代HOD第三章的BOSS“隐士”（Type6803）非常接近，大概是因为同以蜘蛛为原型的关系吧。弱点为口部，会召唤出许多小蜘蛛攻击玩家，有蜘蛛恐惧症的玩家可能多少会有些不适。

■女皇（EMPRESS Type 1210）

第三章“空白”的BOSS，在疾行的电车中出现的追杀玩家的电锯男（女?），身着一身黑色的防护服，从头部的眼睛部位放出红外线光芒，其武器是双刃刀型的电锯。不过和HOD2中的“力量”不同的是，“女皇”习惯于躲藏在电车的外侧，利用电锯切割电车的顶部和侧面连带着玩家一起攻击，留给玩家打断攻击的机会并不多，因此是算是HOD4里难度较高的BOSS之一。

■节制（TEMPERANCE Type 0483）

第四章“绝望”的BOSS，是一只身高接近10m的极其肥胖的巨大丧尸，造型酷似《北斗之拳》里的红心。虽然弱点是头部，但由于BOSS身体积蓄着大量的脂肪，任何枪械设计都无法对其造成伤害，因此玩家只能一边跑一边依靠射击弱点来打断其滚动攻击，最后利用教堂的巨大时钟将其砸死，这也是全系列惟一一个被“剧情杀”的BOSS。



■星（STAR Type 0001）

第五章“再起”的BOSS，外形是带着面具，一袭红色风衣的生化怪人，在戈曼大厦1层的大厅中等待着玩家们的到来。其行动模式和魔术师类似，都是在一边在空中无规则漂浮，一边使用能量弹和飞刀对玩家进行攻击。虽然就移动速度较慢，但是偶尔会移动出游戏屏幕继而对玩家发动攻击的招式，让玩家无所适从（虽然也有方式可以阻止），总之属于虽然很帅但实力不算太强的BOSS。

■世界（WORLD Type β）

终章“希望”的BOSS，被戈曼称为“潘多拉之盒”，封印于DBR总部大楼前广场地下。拥有将强大的能量结晶化变成各种武器的能力。其外形是和“皇帝”类似，背后长有六翼的半透明水晶巨人，内部有作为弱点的红色核心。最初遭遇时只有上半身露出地面。将血量削减到0后会蜕皮成长，同时完全回复。最终阶段完全刀枪不入，詹姆斯自我牺牲引爆了手中的PDA后才得以将之彻底消灭。

虽然其名字是塔罗牌中排名最后，意义最为深远的一张，但其实是HOD系列正传4作中最简单的最终BOSS，因为BOSS的本体几乎是不动的，也意味着其弱点位置相对固定，因此玩家只要小心击落其各种飞行道具之后，有充分

的空余时间可以攻击弱点，即使偶尔失误还有手雷可以帮忙玩家解困。



■魔术师（MAGICIAN Type 0）

HOD 系列玩家们的老朋友，HOD4SP 的最后 BOSS，也被神秘人称为“另一个潘多拉之盒”，招式和以前基本一样，只不过这次打倒它后它会启动一堆量产型魔术师出现，游戏会视玩家阻止其成功与否决定玩家进入 GOOD END 还是 BAD END，同时在无伤状态下将之击倒可以进入真 END。

TIPS HOD4 中连续命中敌人头部形成会心一击的话可以获得额外的奖励分数，另外虽然本作取消了作为系列惯例的营救平民或同伴的系统，不过在未接关的情况下在最终 BOSS 面前可以进入隐藏的道具屋这一传统还是得以保留。

死亡之屋 赶尽杀绝（HOUSE OF THE DEAD OVERKILL）

本作发售于 2012 年，最初登陆平台为 wii，实际上由英国工作室 Headstrong Games 开发，因此被视作 HOD 系列的外传作品。不过在剧情设定上《赶尽杀绝》可以视作 HOD 系列的前传。本作的时间发生于 HOD1 中库瑞恩宅邸事件的 7 年前，也就是 1991 年。主人公——也是 HOD 系列全勤角色的“G”作为 AMS 新人特工，被派遣到美国路易斯安那州的一个小镇执行任务，在任务中 G 遭遇了从未见过的变异生物，因而不得不与来此寻找杀父仇人的警探艾萨克·华盛顿（Isaac Washington）联手，共同脱出困境。随着任务的深入，G 也逐渐接触到了制造出变异生物的元凶，由美国军方在冷战期间开发的特殊病毒“Formula X”（极有可能也是后来库瑞恩博士研究的原型）。不同于 HOD 系列本传作为街机游戏，流程短小精悍追求爽快的特色，《赶尽杀绝》在游戏系统和流程上更接近于一款主机平台游戏应有的分量，同时《赶尽杀绝》在演出风格上有着浓重的 B 级片色彩，各种飙血、粗话和暴力场面屡见不鲜。虽然发售后评价很一般，但实际玩过后会发现其素质还是不错的，后来还陆续推出了 PS3 版和 PC 版，有兴趣的玩家可以一试。

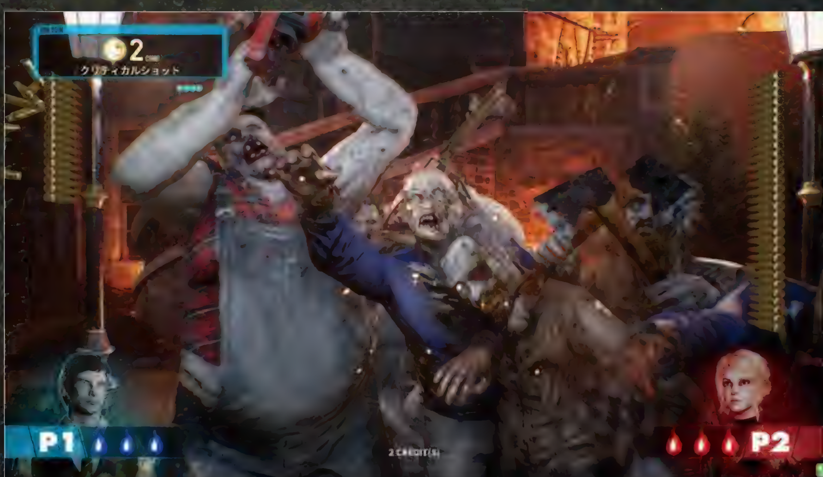


死亡之屋 血色黎明
（HOUSE OF THE DEAD SCARLET DAWN）

2018 年 1 月 15 日，SEGA 正式公开了“《死亡之屋》系列”的最新作《死亡之屋 血色黎明》（以下简称 HODSD），本作采用最新虚幻引擎 4 开发，号称同屏丧尸数量为历代最多，画面表现力将是压倒性的。而本作的游戏机台也采用了全封闭“小黑屋”式，内置震动式座椅和空气炮等机关等各种体感要素，将为玩家们带来全方位的刺激体验。

HODSD 已于 2018 年 1 月 19 日～21 日在 SEGA 秋叶原三号馆进行了测试版运营，从现场反馈来看测试期这三天内，每天还没到中午，当天内的整理券（相当于排队预约券）就被领完，可见本系列玩家的人气依然相当火爆。从目前公开的情报来看，HODSD 的故事发生在 HOD4 之后，女主角依然是 HOD4 的凯特，而男主则是 HOD4 中牺牲的詹姆斯的弟弟莱安·泰勒（Ryan Taylor），在故事开篇无数丧尸袭击了一个大型社交派对，正好处于现场的凯特和莱安便再度开始了和尸潮的战斗。而测试版中出现了 HOD1 中第一个 BOSS“战车”，由此可见虽然本作标题没有带 5，但定位依然是系列正统续作。不过对于国内玩家来说，除非去日本旅游，否则想短期内在国内街机厅玩到本作怕是有些难度，或许我们还是应该期待一波家用机版的移植更为现实一些吧。







竟名惊人（日本游戏篇）
大作名字背后的故事

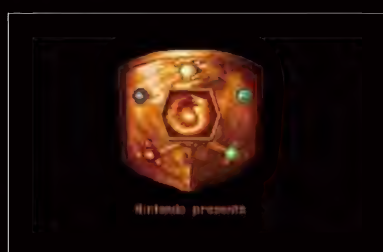
在怀旧别册第 1 辑中，我们为大家介绍了多款欧美大作名字的含义，那么本期自然就轮到日本游戏了。在上世纪 80、90 年代，日本游戏在中国玩家心目中的地位可以说是远高于欧美游戏。由于两国文化一脉相承的缘故，很多日本游戏的名字直接就是汉字，让小伙伴们纷纷表示不明觉厉。本期我们先选出其中的 7 款至今仍然活跃的作品进行介绍。如果大家还想看到哪些日本以及欧美游戏的介绍，欢迎用各种方式联系我们。



火焰之纹章 Fire Emblem

日文标题ファイア - エムブレム就是英文 Fire Emblem 的假名，“火焰纹章”便是其单纯直白的直译。在系列初代《火焰之纹章 暗黑龙和光之剑》的世界观设定中，“火焰纹章”其实是一面被称为“圣玉之盾”的盾牌，由神龙王娜迦亲手打造，娜迦在盾牌上镶嵌了拥有强大力量的五色宝玉，以此来封印与神龙族敌对且危害世界的地龙族。然而六百余年前，一个盗贼从封印地龙族的神殿中偷出了圣玉之盾，并将镶嵌在上面的五色宝玉拆下卖钱，以此招募了军队南征北战，以武力征服了各个部落，最终建立了称霸大陆的阿卡内亚王国。而这面被拆掉了宝玉的盾牌即被称为“火焰纹章”，又被视为统一大陆的霸者之证，被当作阿卡内亚王国的镇国之宝而保存着。然而圣玉之盾的失窃直接导致了封印地龙族的封印被削弱，也成为了数百年后地龙族复苏并掀起复仇战争诱因之一。地龙族的复仇战争最终导致大陆再度陷入战乱之中，从这个意义上看，“火焰纹章”这个“霸者之证”的别号，无疑又显得相当讽刺。

在“《火焰之纹章》系列”后续作品中，“火焰纹章”这个名词也以不同的形式，在多部作品的剧情中都占有重要地位，且往往都与封印的力量相关：如《封印之剑》中的“火焰纹章”是镶嵌在“封印之剑”的剑柄中，用于封印魔龙伊冬的工具；而《圣魔的光石》中则是用于封印魔王弗迪斯的圣石名字。不过初代《暗黑龙与光之剑》中镶嵌着五色宝玉的盾牌始终是这个名词最具代表性的造型，也可以说是《火焰之纹章》这个游戏系列的象征。



▲初代《火焰之纹章》中镶嵌着五色宝玉的“圣玉之盾”形象（配图为SFC初代重制版《纹章之谜》的截图）

真·女神转生 Shin Megami Tensei

“真·女神转生”这个标题名来自于作为系列起源，发售于1986年的传奇SF小说《数码恶魔物语 女神转生》。该小说由西谷史原著，描写了古日本的祖神——伊邪那歧与伊邪那美在现世转生，灵魂降临到一对男女高中生中岛朱实与白鹭弓子的身上并与威胁世界的恶魔战斗的故事，“女神转生”即指代女神伊邪那美在现世转生之意。这部小说以诸多极富想象力的设定元素以及黑暗而现实的故事氛围受到了广泛好评，并在次年由Atlus改编为FC游戏发售，只不过当时Atlus在游戏开发和发行方面受到了Namco的不少支援和提携，因此FC游戏《数码恶魔物语 女神转生》在当时还是由Namco发行。在三年后的1990年，Atlus又继续推出了续作《数码恶魔物语 女神转生 II》，虽然沿用了标题但故事则是全新题材的原创神魔大战题材。直到1992年系列第三作发售时，Atlus已经正式脱离Namco成为独立的发行商，因此本作游戏系统和剧情风格与前作一脉相承，但游戏标题中去掉了前作的主标题“数码恶魔物语”并在“女神转生”前加了一个“真”的前缀，《真·女神转生》这个标题由此而来，并在日后的续作沿用下去。而现今Atlus官方对于系列的定位也通常会将《真·女神转生》单独视作独立的系列，与早年FC上的两作划清界限。

虽然在日后的系列续作中，标题中的“女神转生”更接近于对系列起源的致敬而非世界观核心，这也导致了一部分不太熟悉这个系列玩家在接触最新作时常常会困惑“女神”到底是什么，“转生”又从何而来。不过在系列最新的几部作品中，Atlus也开始有意识地在故事中多少插入这方面的要素，比如在《真·女神转生IV》中作为东京化身的“东京女神”等，不知道未来在《真·女神转生Ⅴ》中是否还会有类似要素的体现呢。





▲作为系列起源的《数码恶魔物语 女神转生》小说封面

魂之利刃&灵魂能力 Soul Edge & Soul Calibur

世界上最优秀的3D刀剑格斗游戏——“《灵魂能力》系列”将在2018年推出第6作。作为曾经的满分游戏获得者，这个系列在全世界玩家心目中的地位相当之高。不过对于中国玩家来说，这个译名着实有些莫名其妙。事实上这个译名也的确存在很大问题，这就要从系列真正的起源——《Soul Edge》开始说起了。

《Soul Edge》国内翻译为《魂之利刃》，比起灵魂能力来这个译名要好得多，但也不算正确。Soul Edge在游戏中是一把邪剑的名称，它的起源已不可考。根据文字记载，其第一次正式出现是16世纪，当时它被大海盗塞万提斯获得。塞万提斯用邪剑在西班牙某海港镇展开了大屠杀，之后就陷入了休眠。此后二十余年间，Soul Edge以救国之剑、最强之剑等名号传遍了世界。最终在1584年，来自希腊的圣战士索非蒂亚在日本忍者多喜的帮助下破坏了邪剑。然而邪剑并没有被摧毁，之后它附在神圣罗马帝国的少年西格飞的剑上。《魂之利刃》的故事也就此完结。Soul Edge虽然号称邪剑，实际形态是二位一体的一刀一剑，由于游戏中塞万提斯对它的用法更接近于刀，因此本作又得名《刀魂》。



▲邪剑的形态会因人而异，在《魂之利刃》最终BOSS手中就是一刀一剑。



▲香华手中的这把剑，平时是临胜寺三宝之一的护法剑，真正形态就是灵剑。

《Soul Calibur》是《Soul Edge》的续作。Soul Calibur是游戏中的灵剑的名称。这一作的故事发生在1587年，西格飞被邪剑附身，化为Nightmare，成为整个欧洲的噩梦。这一次拯救世界的是来自东方的3位年轻人：Kilik、真喜志、柴香华，最终在与邪剑的决战中，柴香华手中的护法剑变为了真正形态：灵剑Soul Calibur，再次破坏了邪剑。相比《魂之利刃》，《灵魂能力》这一作构建了整个系列的世界观，而邪剑和灵剑的斗争正是系列故事的核心。

Calibur的原意是亚瑟王神话中的石之剑，当年的盗版商不知该如何翻译，就理解为一种斩妖除魔的能力，灵魂能力由此得名，事实上《剑魂》这个译名要准确得多，目前官方中意的译名也是这个。而在中国玩家心目中，由此当年的《刀魂》实在太经典，所以一直也有把《灵魂能力》直接叫《刀魂》的情况。但《灵魂能力》按辈份来看其实是《刀魂2》，所以如今的《灵魂能力VI》就应该是《刀魂7》。所以大家还是老老实实叫《剑魂》吧！

英雄传说VI 空之轨迹

从《空之轨迹FC》OP动画里的广阔蓝天就已经很好地为玩家展开了对标题的畅想。"《轨迹》系列"的首个篇章之所以冠以"空"之名，根据游戏里玩家能够获得的信息可以推测出有两个原因。



▲围绕着"空"的主题，LOGO的颜色也是以蓝天和白云的印象来进行设计。

一个是因为《空之轨迹》三部曲的故事舞台和登场角色几乎都身在利贝尔王国，而利贝尔王国在故事背景里是以导力飞行船技术发达著称，当抬头看着天空时可以看到导力飞行船穿过云间时划出的一道轨迹，也正符合"空之轨迹"这一名称。

而另一个理由就涉及到游戏粉丝们最为关心的一个世界观设定：至宝。发生在游戏流程期间的利贝尔王国大事件都是结社"噬身之蛇"为了取得位于利贝尔的至宝"空"之至宝辉之环所策划的，甚至还引发了《空之轨迹3rd》故事舞台影之国的诞生。《空之轨迹FC》和《空之轨迹SC》这两部作品的最终战也是和至宝息息相关，《空之轨迹FC》最终迷宫的利贝尔王宫地下便是辉之环的第一封印，而《空之轨迹SC》的最终战甚至就直接发生在了天上——伴随着辉之环降临的浮游都市利贝尔·方舟。

此后的克洛斯贝尔篇两部作品也分别以与至宝有关的关键词（零之至宝的"零"和碧之虚神"碧"）作为游戏的标题，这一规律直至帝国篇时才有所变化。

最终幻想 Final Fantasy

"最终幻想"就是从其英文原名直接翻译过来的译名。作为游戏史上最著名的JRPG代表系列，《最终幻想》这个名字早已是深入人心，很少有人会质疑为何"Final Fantasy"与游戏内容之间为何几乎没有任何的联系（当然，在初代《最终幻想》发售时，中国台湾曾诞生过《太空战士》这个更加不知所云的奇葩译名，由于太过莫名其妙在此就不予累述了）。

但"最终幻想"绝非是某个人脑子一热就胡编出来的名字，在"最终"与"幻想"这两个词的背后，其实承载着一段有趣的历史。

时间要退回到1980年代中期，那时史克威尔才刚刚进军游戏界。就职于史克威尔的年轻游戏制作人坂口博信早就想要在FC卡带上打造一款角色扮演游戏，但高层一直以不会畅销为由回绝他的诉求。随后不久，艾尼克斯旗下的《勇者斗恶龙》以及任天堂的《塞尔达传说》都在玩家中取得了惊人的口碑与销量，这也令史克威尔高层改变了想法，坂口博信终于获得了展现自我想法的契机。

最初团队便决定这款游戏的缩写必须要是"FF"，因为用日语读起来的感觉不错。既然有了缩写，接下来就往上面套词呗。团队曾经想过"Fighting Fantasy"这个词，但《战斗幻想》早已是一款游戏书的注册商标，而坂口博信也是抱着"如果游戏销量不佳，就退出游戏界并回到大学"的背水一战的决心，所以最终敲定了"Final Fantasy"这个标题。

《最终幻想》的诞生不但成就了坂口博信的大师级地位，同时也一并扭转了当时史克威尔的财政危机，令这家原本名不见经传的小公司迅速崛起成为业内标杆。细细品味起来，这段跌宕起伏的过往也颇有"梦想成真"的意味在其中呢。





■"《最终幻想》系列"之父坂口博信。

零



就像很多B级片都是面向特定观众群一样，“恐怖游戏”这一类型在游戏界中也一直属于小众向作品，想要大卖其实是很难的一件事，但只要瞄准特定人群有的放矢地投其所好，想要赚足口碑却也不是难事，比如我们接下来要提到的“《零》系列”。

初代《零》诞生在本世纪初，当时Capcom的著名恐怖游戏《生化危机》热度未退，而Tecmo机智地瞄准了尚且空缺的“和风恐怖游戏”这一市场，将古宅和怨灵通过更为含蓄唯美的方式呈现出来。尽管没有血淋漓的丧尸与瘆人的惨叫，却让玩家彻底囚禁在了自己无穷无尽的想象力中难以挣脱。

《零》这个名字其实蕴含了三重意思在其中。日本是个对“死”有着特殊看法的国家，死亡意味着归于虚无，这与数字“0”的本意是比较相近的。但另一方面，“零”这个词在日语中却又有着“被留下来的事物”的含义，其实每一代《零》的主题都没有脱离被生死这道线分隔开来的人们的痛苦与悔恨，被留在现世中是否真的是幸福的，无论是游戏中的角色亦或是玩家，恐怕都难以给出明确的答案吧。

至于第三重含义，“零”在日语中的发音为“REI”，这个读音也可以写作“灵”，同时也暗示了本作的敌人皆为“怨灵”。

不过话说回来，虽然《零》这个日文名字如此有内涵，但欧美版的《零》却直接采用了“FATAL FRAME”（此为游戏中的一种拍照模式）和“PROJECT ZERO”两个很直白的译名，果然有些深层面的文化还是难以共通的呀……



▲当年Xbox版《零》的封面才真是“吓死爹了”……

女神异闻录 Persona

每次谈及“《女神异闻录》系列”，中文译名都是一个老生常谈但却没法绕开的历史遗留问题。游戏原名Persona的含义其实是“人格面具”，而“女神异闻录”仅在1996年于PlayStation发售的初代作品中出现过，全称为《女神异闻录 Persona》。事实上“《Persona》系列”世界观的立足点，甚至于纵览已经推出的所有作品，和“女神”几乎没有任何关系。只是当年作为衍生自《真·女神转生》的全新品牌，或许是基于宣传推广和玩家认知度方面的考量，Atlus取“女神”二字并加上“异闻录”，以此来说明这是一款脱胎于《真·女神转生》的外传，毕竟大部分经典的恶魔设计还是延续了下来。

而从系列的二代开始，Atlus就已经不再使用“女神异闻录”的前缀，甚至连PSP平台的初代重制版也仅仅保留“Persona”。不过即便官方已经有意做品牌区隔且尽可能抹去“外传”的印象，但中文地区的使用习惯早已根深蒂固，况且如果真叫成“人格面具”，也确实不够帅气和直观。于是自从《女神异闻录4 黄金版》中文化后，“女神异闻录”便正式转正，将错就错地成为了系列在中文地区的官方译名。

正如上文所说，“Persona”一词的意思是“人格面具”，其概念取自于荣格心理学有关意识层次的论述，简单来说可以理解为“个体所展现出的其认为适合面对世界的方式”。而其词源来自古希腊戏剧中演员所佩戴的面具——那个时候由于舞台简陋，演员数量也有限，因此必须一人分饰多角。为了能够区分不同角色的身份，必须不停更换夸张的面具和服装，这种“角色身分的切换”，与“人格面具”的概念是完全吻合的。

游戏将荣格的潜意识理论进行延伸，



将Persona更直白地定义为“内心隐藏的另一个自我”以及“自身的另一种可能性”，并与恶魔、神灵等元素或现象进行结合。诸天神魔作为不仅作为游戏角色们力量的载体，通过召唤不同的人格面具，不仅呼应了人的“多面性”，也体现了每个人所蕴含的“无限可能性”，合理地解释了为什么一群普通的高中生能够突然间拥有不同的力量。虽然驱使的可能都是同一个神魔，但“《真·女神转生》系列“是由神魔创造了世界与人类，而“《Persona》系列”则是由人（的潜意识）造就了世界与神魔，在因果关系上有着本质的不同。所以即便如今已经约定成俗地使用“女神异闻录”作为译名，但依然需要强调的是，这个系列的核心内涵应该是人（Persona），而非“神（女神）”。

当然，随着系列的发展，尤其以《女神异闻录3》为分水岭，游戏对于“Persona”的诠释发生了一些变化——前两代作品中“Persona”更像是所有角色用于应对现实社会所披上的不同的“外衣”，而三代之后则更像是唤醒内心深处的“召唤兽”，更中二，但不可否认的是也更容易理解。不过无论表现形式如何改变，以“人心（潜意识）”作为核心的基本设计核心并没有动摇过。

◀只有初代作品采用了“女神异闻录”的前缀。



误入歧途、迷踪失路的续作
恐龙危机 3

文 aimerinter 编 苍穹

巨龙脚底下我命丧

因 1996 年发售的《生化危机》大获成功，无论 Capcom 还是其他游戏厂商都在“生存恐怖”这种类型上找到了商机。当时《侏罗纪公园》系列电影的热映令“恐龙热”席卷全球，对电影情有独钟的三上真司也打起了这股风潮的主意。《恐龙危机》项目被提上日程，三上本人也顺理成章成为了游戏的总监。虽然敌人从行动缓慢的丧尸换成了动作迅猛的恐龙，《恐龙危机》依旧主打生存恐怖的路线，初代也被 Capcom 定义为“惊慌恐怖（Panic Horror）”。高难度下弹药紧缺，被恐龙咬到会流血不止的设定则类似于“《生化》系列”的中毒状态，需要找到止血剂来停止生命值的下降。2 代则开始鼓励玩家和恐龙硬拼，甚至加入了动作游戏里的连击奖励要素，场景也从初代阴暗的岛屿变成了阳光明媚的原始丛林。然而 2 代风格的转变并没能让本系列像《生化》那样再创新高，销量从初代的 240 万滑落至 2 代的 120 万。Capcom 此时已然有些自乱阵脚，本应为 PS2 和 Xbox 同时开发的《恐龙危机 3》也突然改成 Xbox 独占。

来呀，瞎编呀，反正有大把时光

《恐龙 3》依旧由 Capcom 社内实力最强、也是最不听话的第四开发部负责——总监是小山哲郎和丸滨博之，小林裕幸担任制作人，杉村升负责编剧，三上真司则作为执行制作人参与开发。这个看似极具战斗力的团队却为玩家带来一款“战五渣”的游戏。带着系列正统序号的本作完全抛弃了前作的剧情设定——故事发生在 2548 年，已经失去音讯 300 年的人类太空探索殖民船 Ozymandias 突然出现在木星附近，SOAR 小队被派去调查。主人公 Patrick Tyler 和女性队友 Sonya Hart 在飞船里碰到了类似恐龙的生物，而身穿赛车女郎服、留着一头红发的神秘女性 Caren Velazquez 则引领着两人逐渐探寻到事实的真相：原来飞船控制中枢 MTHR 在资料库里混合各种 DNA 制作出了这些“恐龙”，其真正目的是取代人类……

这廉价的科幻片剧情，让很多对前两作时空悖论烧脑故事十分迷惑的玩家“茅塞顿开”，放下 Xbox 的硕大手柄，回到 PS 平台两作的怀抱去欣赏雷吉娜的妙曼身姿。不过仅仅是糟糕的剧情还不足以毁掉一款游戏甚至一个系列，同社的《生化 4》就是最好的例子，《恐龙 3》更大的败笔是风格的重启。



你的背包，喷到现在还没烂

3 代的游戏类型从“惊慌恐怖”变成了“平台射击”。本作依然保留了固定视角的设定，当玩家在太空船探索时，镜头会根据所处位置自动切换，主角的喷气背包让移动变得更加迅速和有层次，不过镜头的频繁切换也经常导致玩家找不到北。既把握不好自己的位置，也搞不清楚敌人的方向。尤其在探索和战斗的过程中还有平台跳跃的元素，嗯？这不是后来“《神秘海域》系列”的风格么？那笔者就拿《神海 2》最终 BOSS 战来吐槽《恐龙 3》的战斗——设想一下大部分流程你都要对峙拉扎雷维奇，然而视角是固定的……你找得到敌人却找不到蓝色树脂，你知道前面有深坑却不知道还有多远。怎么玩？

在众多媒体对本作的低分评语中，“视角、镜头（Camera）”绝对是出镜最多的单词。镜头产生的视觉死角令游戏中对战斗的判断变得十分模糊，“听到音乐变化就开始射击”成为了本能反应，这一点也被很多接触过本作的玩家吐槽为《恐龙 3》其实是款被埋没的音乐射击游戏。可能在开发过程中制作组也发现了这个问题，为游戏加入了第一人称视角，不过主角在切换至第一人称后却不能移动或攻击——《生化》有站桩射击，那么《恐龙》就来个站桩观察好了！除此之外，武器种类的稀缺以及敌人种类的偏少也让频繁的战斗变得乏善可陈。这游戏与其叫“恐龙危机”，还不如叫“恐龙无双”。《生化 5》标榜着“阳光下的恐怖”，《恐龙 3》则可以吹嘘自己是“日光灯下的恐怖”——灯火通明的太空船毫无惊悚的气氛，虽然也有玩家觉得亮堂堂的画面玩着心里舒服，后来却发现连门或者道具都无法定位，因为我们的钛合金狗眼已经被晃瞎了。



▲我在哪儿？我在干什么？我脚底下有什么？

最怕飞船突然变形

“找钥匙 / 打开机关→开启新的道路”这种模式早已成为大多数同类型游戏的标配：明明一脚就能踹开的门，非得找个钥匙；明明不到 1 米高的障碍，非得绕道而走。《恐龙 3》更是别出心裁地引入了“地图变化”的设定。本就错综复杂的太空船经常会出现死路，需要 Patrick 去改变飞船的构造。虽然 3D 地图让飞船的变形并不至于无迹可寻，但是初次尝试本作的玩家都会怀疑自己其实是个路痴：谁设计的关卡？每个房间都长得差不多啊！当然还是有一些玩家和媒体对 Capcom 此举表示赞赏，觉得“探索飞船很有趣”。不过曾经手绘《逃生》地图通关 Insane 难度的笔者还是觉得自己没有他们那么强的 M 属性。几年之后《死亡空间》的制作人可能也遇到了这样的难题，于是“导航路线”这种便捷功能的加入让主人公 Issac 不至于迷路在石村号上。写到这里，笔者觉得《恐龙 3》可以定义为“平台动作音乐射击迷宫探索类”游戏了。

▼众多外观类似的房间，让本作有了“恐龙与地下城”的外号。



当初是你不想做，不做就不做

《恐龙 3》中庸的游戏素质，再加上 Xbox 装机量的不足让本作只取得了全球不到 20 万的销量，甚至不如《枪下游魂 3 恐龙危机》这种在 PS2 上发售的外传作品，从此系列再无续作推出。在《生化危机 7》发售前后，三上提到了自己对“《恐龙危机》系列”的怀念。而在 2017 年底，Capcom 官方 Twitter 发文表示只要大量玩家期望，他们愿意重启该系列，只不过目前确实人手不足。在第六世代主机的时代（PS2、NGC、Xbox），Capcom 多线发展的战略让社内的人力资源无法合理调配，实验性作品诸如《混沌军团》、《钟楼惊魂 3》、《狂城丽影》、《红侠乔伊》、《杀手 7》、《P.N.03》等等，大多没有取得良好的销量。一些经典系列的变革也没有获得应有的成就，除了《恐龙危机 3》以外，《洛克人 X7》、《鬼泣 2》都成为了系列中评价最低的作品；“《鬼武者》系列”终结在了 PS2 上的《新鬼武者》；多年之后，“《失落的星球》系列”也遭遇到了同样的命运。“帅不过 3 秒”这个吐槽用在 Capcom 的一些高开低走的系列上，可以改成“卖不过 3 代”，实在让人扼腕叹息。



